GAME-SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ MAYIS'96 SAYI:15 100.000 TL (KDV DAHİL)

SÜPRİZZİBU DERGİ ARTIK

RENKLİ

BATMAN

CIVILIZATION2

DESCENT2

TIME GATE

DUKE3D

UZAYDA AMANSIZ BİR İÇ SAVAŞ

WING COMMANDER 4

MAC'DEN RENKLİ RÜYALAR

COMPUTER & MULTIMEDIA

GELİŞMİŞ MULTIMEDIA SİSTEMLERİ KURMAK İSTİYORSANIZ,
!!! HEMEN ARAYIN !!!
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI, SCSI-II FAST HD'LER İÇİN UYGUN FIATLARIMIZDAN YARARLANIN.

--CD--CD--CD--CD--CD--

ABUSE
ANVIL OF DAWN
BATMAN FOREVER
CHRONICLES OF THE SWORD
COMMAND & CONQUER -MIS.-
CYBERIA 2 (!)
D
DUKE NUKEM 3D (!)
EARTWORM JIM 2
F1 GRAND PRIX 2 (!)
MANIAC KARTS
OUTPOST 2 (!)

---CD--CD--CD--CD--CD--

-CD--CD--CD--CD--CD--

RISE OF THE ROBOTS 2
SILENT HUNTER
SILENT THUNDER A-10 II
STAR TREK - HARBINGER -
RED GHOST
SYNNERGIST (!)
TERRA NOVA
THUNDERHAWK 2:FIRESTORM
US NAVY FIGHTERS 2
VIRTUAL SNOOKER
Z (!)
ZORK NEMESIS

-CD--CD--CD--CD--CD--

--HD--DD--HD--DD--HD-

A-10 TANK KILLER 2
ALIEN ODYSSEY
BIG RED RACING
CIVILIZATION 2
CYBERMAGE

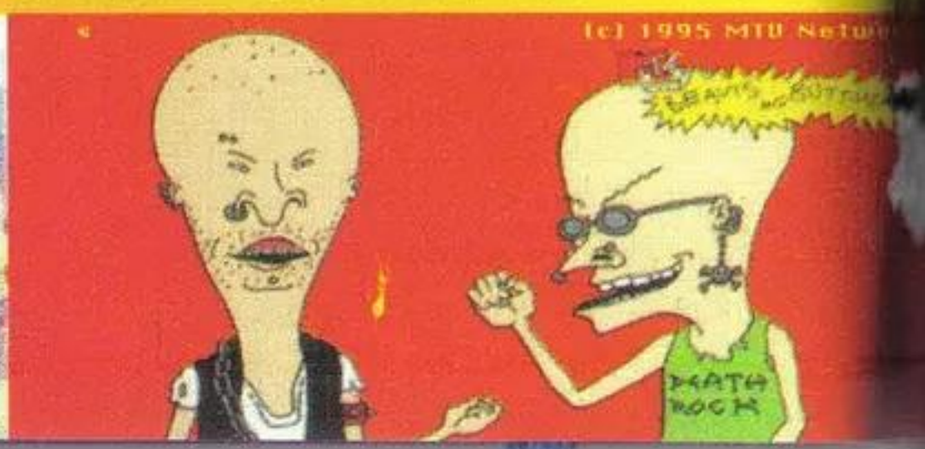
--HD--DD--HD--DD-HD--

--HD--DD--HD--DD--HD-

DESCENT 2
RISE OF THE ROBOTS 2
SPYCRAFT
TERRA NOVA
UEFA CHAMPIONS LEAGUE

--HD--DD--HD--DD-HD--

BAĞDAT CAD. NO: 310 / 2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL : 0216-302-9075 FAX : 0216-341-6154 BBS : 0216-343-0365
WEB SITE: http://www.geocities.com/sunsetstrip/4666 E-mail: Angel@ibm.net



Arşivimizden seçeceğiniz oyunlardan hazırlanan CD kayıtları.

alacaksanız veya upgrade yapacaksanız bizi mutlaka arayın.

DOĞRU PARÇA
KUNTAY
BİLGİSAYAR

Türkiye çapında kargo ile sipariş gönderilir.

Ücretsiz danışma servisi ile tüm sorunlarınıza Teknik Çözüm.

ÇÖZÜM İÇİN ŞİMDİ ARAYIN.

✓Hiç bir bilgisayarcıda bulamayacağınız ve her hafta yenilenen listemizle arşivimiz haftada 2 GB artıyor.

✓PC & AMIGA arşivlerinizi CD'de hazırlatmanız sizin için en uygun ve en güvenli yoldur.

✓PC & AMIGA satışı ve Tamir bakım servisi ile 9:00 ve 21:00 arası haftanın 7 günü hizmetinizdeyiz.

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH / İSTANBUL

TEL: 0212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Efe Mumoğlu, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Film Çıkış
Diacan (519 45 49)

Matbaa:
Şan Ofset (233 05 88)

Genel Dağıtım:
YAY-SAT A.Ş.

Yazışma Adresi:
**Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İş Hanı No:2/5 80690
Beşitaş/ İstanbul**

Tel:
**(212) 227 43 16-17
(212) 259 07 91**

Fax:
(212) 259 07 91

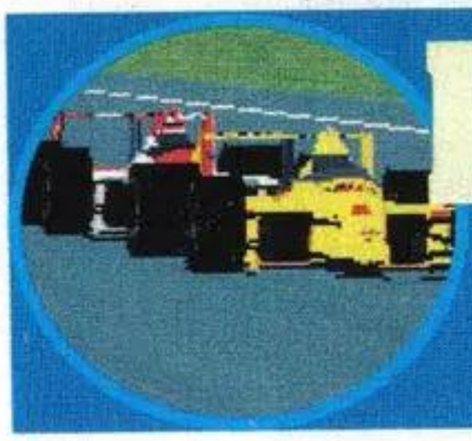
E-Mail:
Timur@Superonline.com
Web Site:
http://geocities.com/siliconvalley/4780

NOT:
- Ya baba ya, bak herkes alıyor, sen de bana Pentium alacan mı?
- Kes lan, içki paramı Pentiuma Mentiuma (yeni çıktı) harcayamam, otur yerine kırmayayım bacaklarını. Al şu 500'lüğü, git bana iki büyük al.
- Ya baba ya, no'olur ya, ölürüm yaa...
- Olmaz dedik ya lan, hem ne bu Pentium ayağı, kafa yapar mı?
- Ya baba süper bişey bu ya, alıyon, sana hızlı bir şekilde şunları hesaplıyor: GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir.

DUKE3D
Ay daraldım artık, bir Doom Gibin oyun daha. En azından bu çok kötü değil, hatta beğenebilirsiniz bile. **12**

CIV2
Strateji oyunlarının kralının yenisi. Bir bakın bakalım, okulu asıp evde oynayacak kadar güzelmiymiş (evet güzelmiş). **14**

DESCENT2
Valla her Doom Gibin oyunu böyle güzel olsa, onlar için birşeyler yazarkıen bu kadar şikayet etmezdim. **18**



INDYCAR2
Yeni yarış oyunları savaşlarının ilk kahramanı IndyCar2, bakalım F1 GP2'yle kapıştığında kim kazanacak. **22**

TIMEGATE
Alone in the Dark serisine doyamadıysanız aynı oyun, ama bu sefer hem ismi, hem konusu farklı **24**

Anneler günü çok yaklaştı...
ANNELERİMİZE ÇİÇEK SEÇMEMEİZ LAZIM!

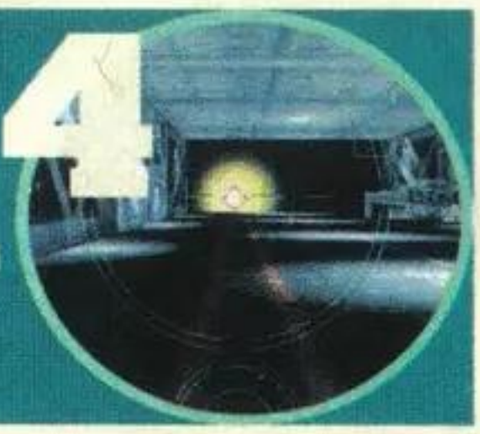
MEG: Menekşem benim,çok nazlıdır, hemen küser, üzüntüden yaprakları dökülür, suyuna,. güneşine dikkat etmek lazımdır.

MAC: Anti günebakan. Güneş gördü mü solar, karanlığa bayılır. Geceleri açar, mel mel aya bakar.

ENGİN ABLA: Orkid. kendimi artık çok daha temiz ve sağlıklı hissediyorum, Şey pardon, orkide diyecektim. Ona ancak o yakışır.

ÖZGÜR&ONUR: Asker (evet hala) kardeşlerimiz şu anda zeytin dalı durumundalar (çiçek değil ama manalı di mi?).

WING C.4



Teknolojisi süper, konusu süper, simulasyon bölümleri süper, kısacası Wing Commander 28 4 baştan sona süper (ve 6CD).

MONKEY ISLAND

Bunca seneden sonra bile piyasadaki çoğu adventure'dan daha güzel. Tam manasıyla 34 gerçek bir klasik...

BATMAN

Filmleri konu alan arcade oyunları seviyorsanız (deli misiniz?) Batman baştan 38 sona dövüş dolu.

C&C NEW

Eskisinin tadı damağımızda kalmıştı, şimdi yepyeni (ve zopzor) görevlerle savaşa geri 40 dönebiliriz artık.

DARK EYE

Garip oyunları severim, hem adventure olsun nasıl olursa olsun diyorsanız bir bakın 44 bakalım, bu yeterince garip mi...

C:\Edit-Editörden.txt

Ufukta yolun sonu yavaş yavaş gözükmeye başladı. Hem de bu son hiç de beklediğimiz, hakkettiğimiz bir son değil. Şu anda bulunduğumuz yer, bulunmamız gereken yere çok uzak. Ve biz düştüğümüz yerden doğrulmaya çalışırken, güçlükle, son ama en son hamlemizi yaptık şu kapitalist düzene. Şimdi sıra onlarda. Her tarafımızın pislikler ile dolu olduğu şu dünyada, yazılı hiçbir şeye ilgi göstermeyen halkımız, yani sizler, kararınızı vereceksiniz. Ya, arkasında hiçbir medya kuruluşunun, herhangi bir çıkar savaşının, yalakalığın bulunmadığı Game-Show'un altındaki tabureyi ayağınızla ama hiç farkında olmadan iteceksiniz, ya da biz kendi halimizle kavrulmaya devam edip her ay yine karşınızda olacağız. Elimizden geleni, içimizden geldiği gibi yapmaya devam edeceğiz. Hem de ilk sayıdaki çoşkumuzu, heyacanımızı, okuyucu ile kurduğumuz sıcak ilişkiyi hiç kaybetmeden.

Evet arkadaşlar, durum bu kadar dramatik. Geçen ay maalesef bizi kurtaracak satış rakamlarını elde edemedik. Dostlarımız üzüldü, düşmanlarımız sevindi. Biz de reklam gelirlerimizi arttırmak ve sayısını bilmediğimiz 'bu dergi sırf siyah beyaz' diye almayan azınlığa (çoğunluğa?) ulaşmak amacıyla yapacağımız son atılımı yaptık. Eğer sizlerden yeterli desteği alamazsak belki de bu sizinle son görüşmemiz. Son olarak size Game-Show'un gönüllü elçisi olma cağrımızı tekrarlıyoruz. Bu dergiyi alın, aldırın. Yoksa, Allah sonumuzu hayır etsin.

SERKAN: Isırgan otu, gülüşü sinir bozar, varlığı rahatsız eder, muhabbeti öldürür, değdimi söründürür.

ŞAHİN: Venüs flytrap. 4 BigMac dahil herşeyi, her zaman, her yerde yiyebilir. Bu konuda derin bir yeteneği vardır.

MERT: Bir değil, bir düzüne kırmızı gül, aşkın, sevginin, yazını yazmayıp (cheats) gönlünü eğlendirmenin sembolü.

TİMUR: Nergis, bir gün suda kendi yansımasını görmüş, ay ne güzelim demiş, kendine aşık olmuş. (miteloji yaptım size)

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

DEDEKTİF

Türkçe bir adventure. Cartoon firması tarafından hazırlanan bu oyunda deli bir profesor tarafından kaçırılan, belediye başkanının güzel kızını kurtarmaya çalışıyorsunuz. Konu biraz klasik kaçmış ama güzel arka plan grafikleri, çizgi film kalitesindeki

TOHSHINDEN

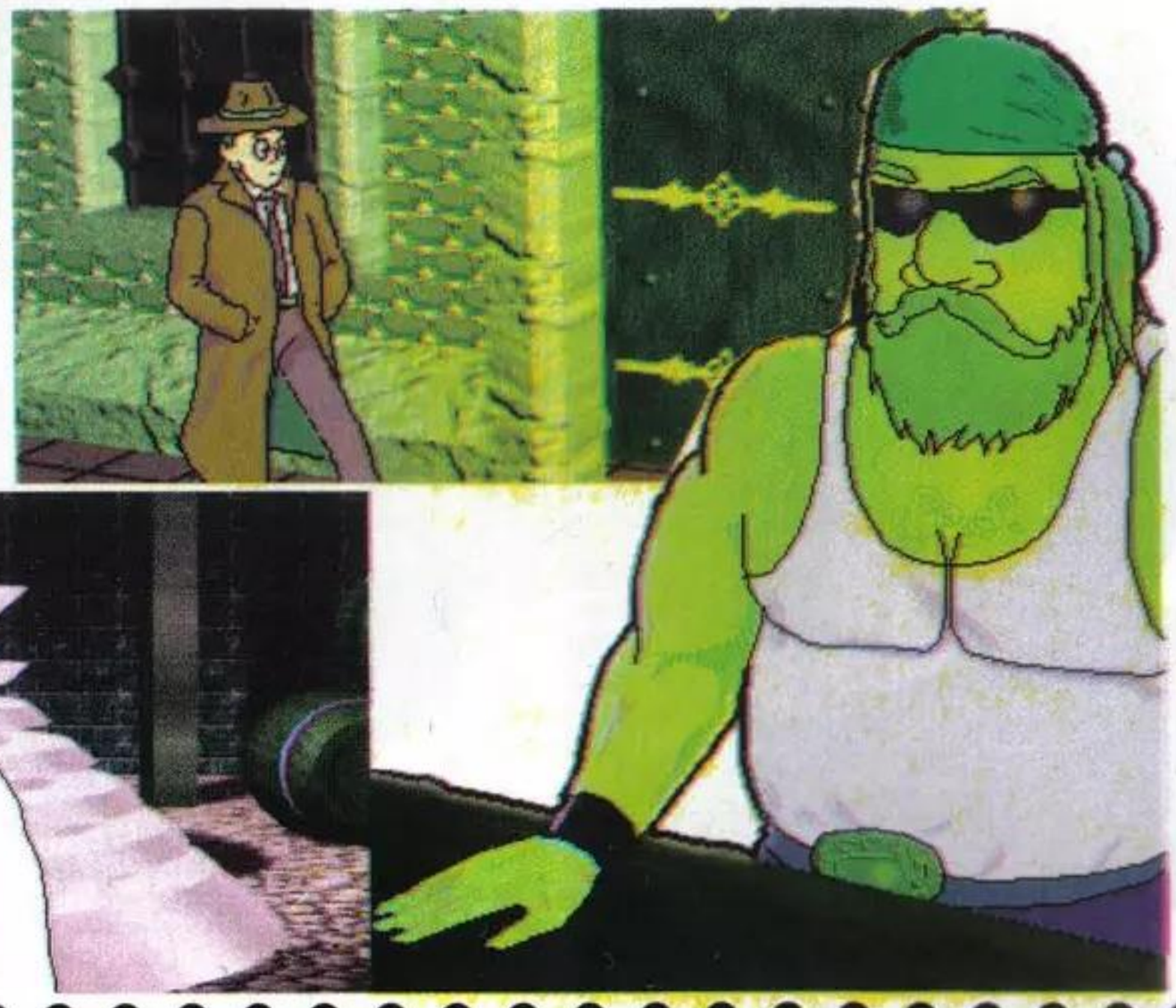
Nintendocuları, Segacıları kıskanmaya paydos artık. Onlar aylardır texture kaplı, bol kameralı hızlı dövüş oyunları oynarken ağzınızın suyu akıyorsa şimdi sevinme sırası sizde. Yakında bizim de böyle kaliteli bir dövüş oyunumuz olacak.

FORMULA 1

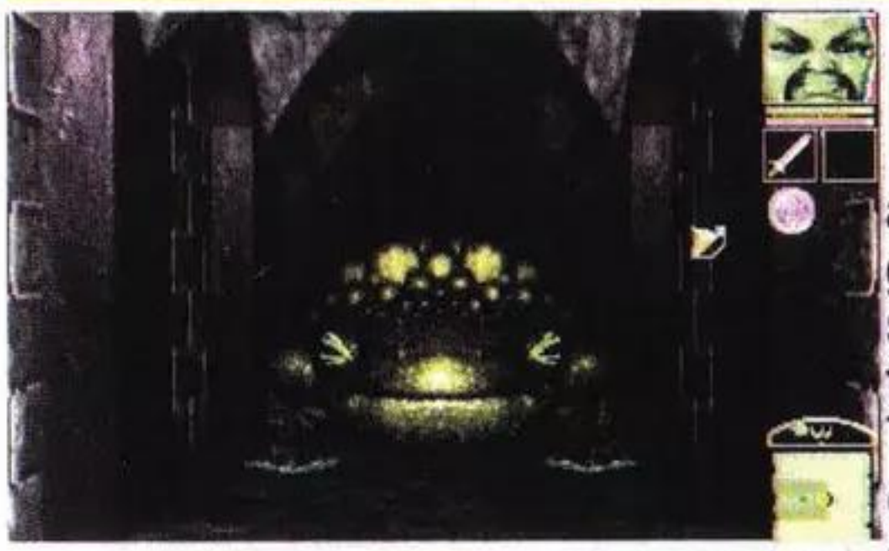
Microprose'un çıkardığı Grand Prix Manger konuyla deli gibi ilgili (bakınız ben) pekçok kişiyi tatmin etmedi. Özellikle tepeden görünüşlü yarış ekranları komik bile sayılabilirdi. Schumacher'ı düştüğü zor durumdan

FIRTINA

animasyonları, bütün konuşmalarının dublaj yapılarak seslendirilmesi, etkileyici müzikleri ve en önemlisi bir Türk ekibi tarafından yapılması oyunu almanız için yeterli sebepleri oluşturuyor. Ne diyelim, Allah devamını getirsin.

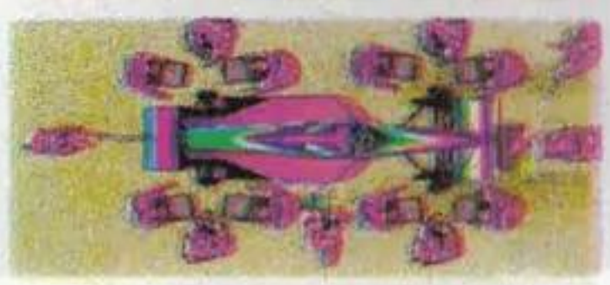


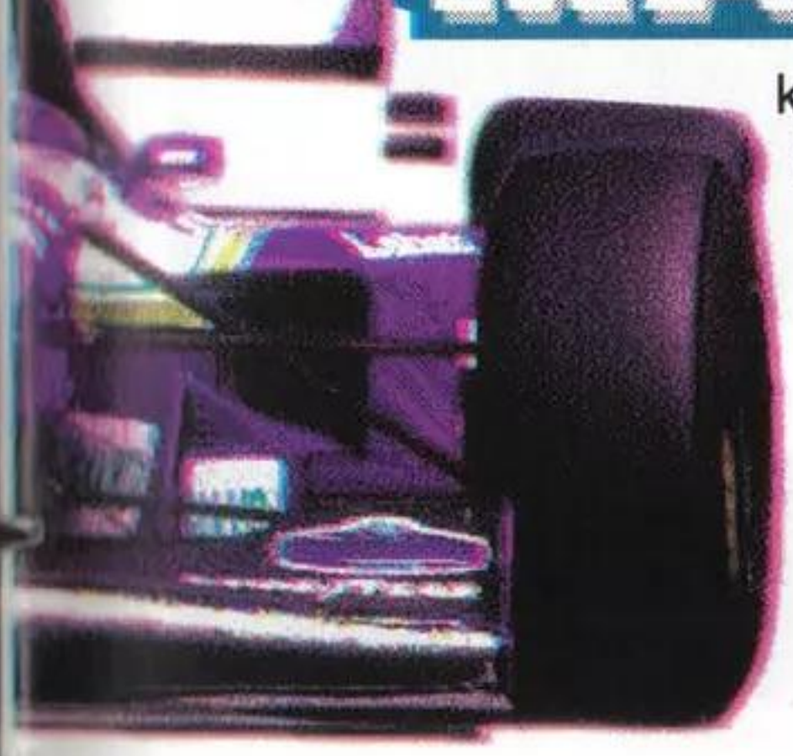
ANVIL of DAWN



Koridorlarda deli danalar gibi dolanmayı seviyorsanız ve FRP'lerin de CD devriminden artık nasiplerini almaları gerektiğine inanıyorsanız şanslısınız. Anvil of Dawn son teknolojiyi FRP'lere getiriyor. Tek kişilik partinizi kötülüklerin en kötüsüne esir düşen güzeller güzeli dünyanızı kurtarmak için kullanıyorsunuz. Tabi ki yenmeniz gereken kara bir büyücü de var işin içinde Az savaşlı, az büyülü, çok grafikli bu FRP'ye bir şans vermeye değer (gibi görünüyordu demosundan).

MANAGER





kurtarabileceğinize inanıyorsanız bir de Formula 1 Manager'ı deneyin. Bunun farkı çok kameralı vektör grafikli bir yarış bölümü ve menülerin diğer oyuna göre çok daha detaylı bir şekilde hazırlanmış olması. Davar çobanı Frentzen'ın da parmağı bulunan bu saf kan menajerlik oyununu biraz daha bekleyin, yakında hazır. Hadi Schumi, kazan bir yarış artık, çoluğa çocuğa rezil etme beni.

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

THE S

Favori oyunlarımdan biri olan Settlers'ın ikincisinin demosunu görmek bayağı heyecandırdı beni. Bu oyun nasıl güzelleştirilebilirdi ki? Programcılar (Blue Byte) en akıllısını yapmışlar, oyundaki iyi yönleri olduğu gibi bırakmışlar, yani eski dostlar maden aramacı amca ve çiftçi kardeş hala burdalar. Bunların

MAG

Bir bilgisayar dergisi çıkarmak ne kadar eğlencelidir değil mi (ha ho)? Şöyle güzel yazılar yazıp sayfalar yapıp başka dergilerden daha fazla satmak (hi ho). Ne diyeyim Allah düşürmesin, ama

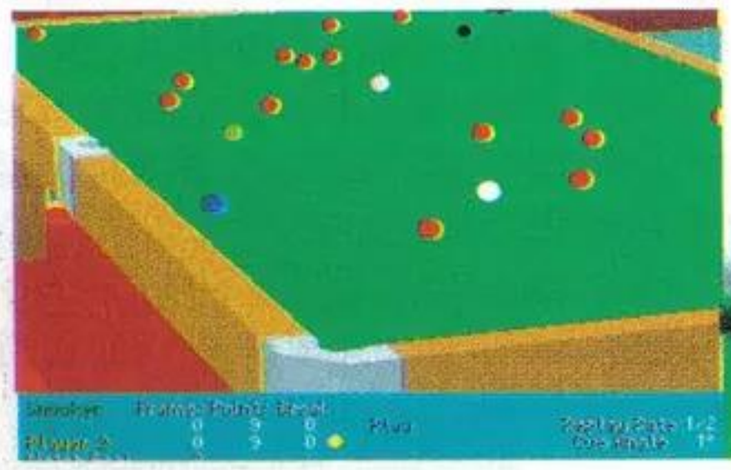
V.SNOOKER

Yav Bitli Hasan, bizim dergi bu oyunu daha geçen ay açıklamadımıydı yav?

-Yoh ağam, o senin didiğin Virtual Pool idi. Aha bah bu yeni, bu Virtual Snooker.

- Ni fark idiyo bire deyyus, aynı poh değil mi bunlar, al sana top, al sona deynek, vur topa, soh deliğe.

- Ağam bu snooker, elin engilizinin icadı, bunda bir sürrü dop var, reng



SETTLERS2

üstüne de biraz yenilikler eklemişler. Artık görevler belirli bir senaryoyu takip ediyor ve yeni eklenen gemi özelliğiyle ticaret ve araştırma gibi yan işlerle de upraşabiliyorsunuz. Yeni hi-res grafikleri, help sistemi ve konulu görevleriyle Settlers 2 çok kalp (ve elektrik) yakacağa benziyor.

madem denemek istiyorsunuz, bari bizim gibi yanmayın, şansınızı şöyle güzel grafikli, temiz menülü bir stratejide deneyin. Software 2000 gibi bu konuda tecrübeli bir firmanın hazırladığı MAG (MEG değil) sıfırdan devraldığınız dergiyi best seller statüsüne getirişinizi konu alıyor. Elemanlar, sayfa düzenleri seçiyorsunuz (sanki seçince sayfalar kendiliğinden oluyor da) matbalarla anlaşıyorsunuz, ve mücadelenize başlıyorsunuz. Demosu gayet güzel görünen oyunun sütten ağzı yanan bizlerin oynamayacağımız kesin. Siz bir bakın

reng, bir o rengi sokuyoni bir oğu...
-Lan derbiyesiz derbiyesiz gonuşma, çarparım ha. Aynı işte. Pehi gim bu gırmızı kafa?
- Ağam o Steve Davis, bu işğin üstadı.En çoh tophu o zokuyor, kuphaları alıyor...
-Yoh sen iyicene sapıttın, al sanğa.
-Vurma ağam, bu snooker deynekleri çoh acıtıyor.

NEWSfax

TERRA NOVA: Uzak geleceğin askerleri üstün özellikli robotlar olacak, ve onlardan biri de siz olacaksınız. Simulasyon havalı, güzel grafikli bir shoot'em up sizi bekliyor.

EARTHWORM JIM2: Nedendir bilinmez, olur ya Windows altında çalışan güzel grafikli bir platform oyunu isterseniz (delimiziniz siz), bu oyuna bir bakmakta yarar var.

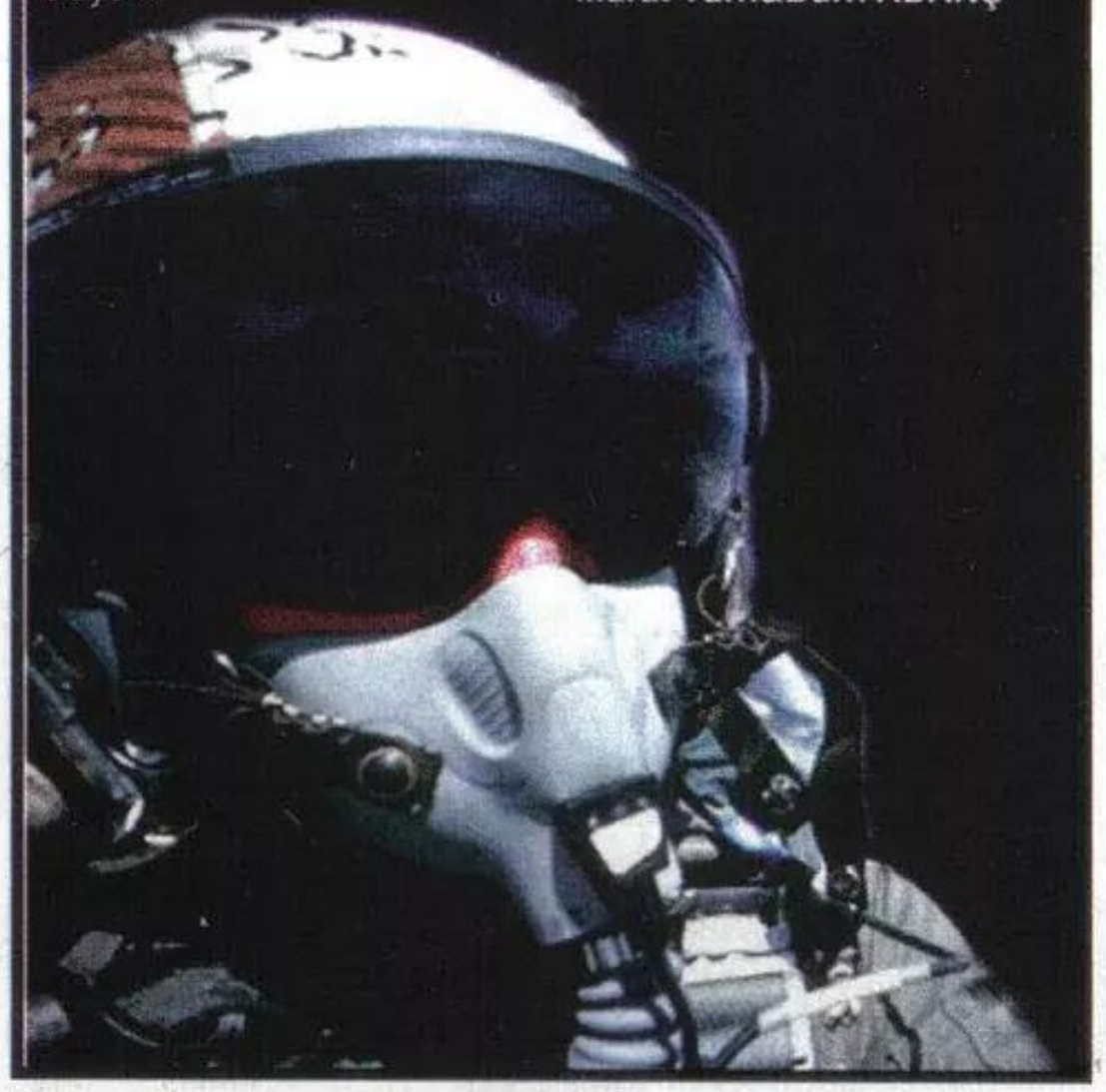
MANIC KARTS: Suyu çıkmaya başlayan karting oyun piyasasının yeni üyesi pekte yeni birşeyler sunmuyor aslında. Yüksek çözünürlüklü grafikleri ve bol pistler dışında.

AZRAEL'S TEAR: Nerden düştğm bu cehenneme demeyin, aklınızı ve mouse'unuzu kullanarak canınızı kurtarmaya çalışın. Render grafikli bir adventure daha.

Seçmece Bunlar

Kulağımda yıllardır görmediğim eski Sharp teybimin sesi, unutulmuş bir ses Iron Maiden'dan Aces High'ı söylüyor. Bir anda irkiliyorum, yine mi kardeşim, şimdi olmaz, çok işim var, daha gereksiz Serkan'ın gereksiz sayfasını yapmam lazım. Ama yok, benim itirazlarımı takan yok, yine geldiler. Bir anda sandalyemden çıkan bağlar beni sıkıca sarıyor, elimdeki bardak kafamı çevreleyip hi-tech bir kask oluyor, klavye karmaşık göstergelere dönüşüyor, başımız belada, yine göreve çıkmam gerekiyor galiba. G'ler bir anda beni koltuğa yapıştırıyor ve başlıyoruz. Her zamanki gibi bu hızda, bu gütültüyle giderken bile okyanusun sakinliği beni şaşırtıyor. Uzaklarda güneş batıyor, ama manzarayı seyredecek fazla vaktim yok, bir anda radarda (demin klavyeydi) bir ışık beliriyor. Sonra bir ışık daha, bir tane daha, ve son darbe olarak bir dolu daha. Radar mı, noel ağacımı belli değil. Adrenalin kanıma merhaba demeye başlıyor, hız kolunu çekiyorum (demin dedemin bastonuydu) sinematik bir hareketle onlara (düşman manasında) yöneliyorum. Hımm, biraz kalabalıklar galiba. Bir anda füze uyarıları (eskiden ablamın cırtlak sesi) ötmeye başlıyor. Flare ata ata tükenmez misali fırlatarak füzeleri şaşırmaya çalışıyorum. İlk kurban biraz salakmış galiba, altı kapısını aldığımda fazla bir direniş göstermiyor, iki kanon atışıyla savaşa veda ediyor. Sonra arkamı kollayarak başka birinin dulunun tazminat ödemesi almasını sağlıyorum. İlk şaşkınlıktan sonra toparlanıyorlar, tam gidiciyim diyecekken radarda dost bir ışık beliriyor... Emin! O da aynı lanet boşluğa çekilmiş olmalı. Bir anda kendimizi yanyana buluyoruz, Emin süratle irtifa kaybediyor. Telsizden 'yukarı gitmek için stick'i geri çekmen lazım!' diyemeden okyanusa gömülüyor. Eski dostuma son bir kanat selamı vermeye çalışırken birden okyanus bitiyor şimdi dağlık texture biryerlerde uçuyoruz. Düşmanlar azıtmış, Intel Inside texture'ları hesaplamak için çırpınırken hızımız düşüyor. Artık onlar için kolay bir avım, SideWinder'ın yakıcı sıcaklığını tadarken son sözlerim 'Keşke bir Pentium alabilseydim...' oluyor...

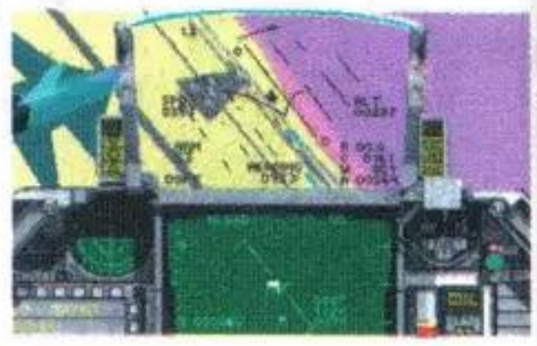
Murat'Turn&Burn'ADANÇ

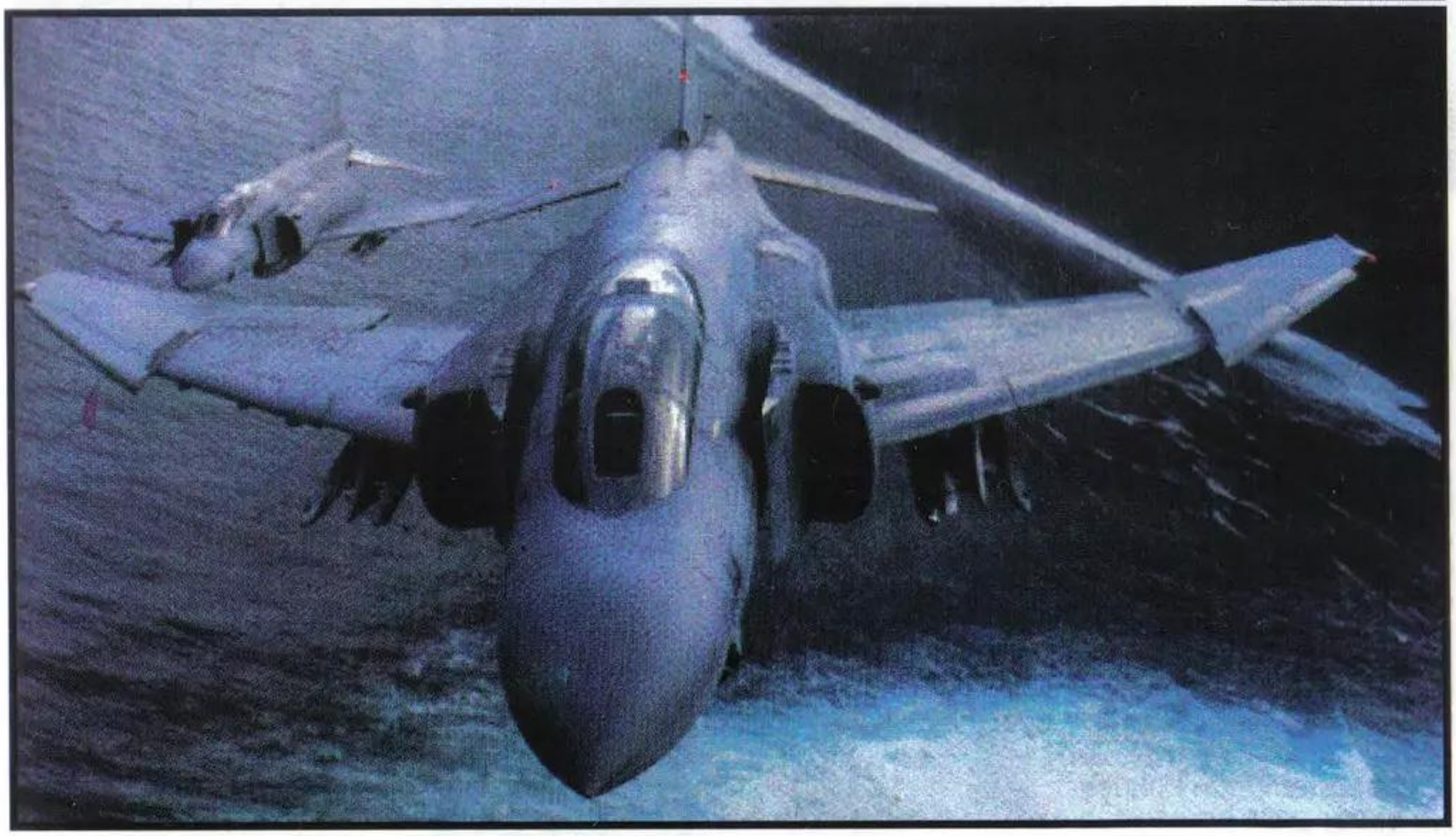


FALCON3

Tarihi değiştiren anlar vardır, mesela benim pasaport aldığım pembe gün, Emin'in salak kurs hocasının ona ehliyet vermeye karar verdiği kana bulanmış an, Serkan'a 'Sen de dergide birşeyler yazsana' dediğimiz kabus karanlık gece, ya da dergiyi renkli yapmaya karar verdiğimiz gün (daha bugünün ne renk olduğu belli değil, anlımızın akı açısından beyaz olmasını umuyoruz). İşte Falcon3'ün çıktığı gün de bilgisayarlarda simulasyon olayının tamamen değiştiği gün oldu. Tabi, Falcon3'den önce de 'ciddi' simulasyonlar vardı, mesela Amiga'daki F16 Combat Pilot, ama Falcon3 gerçek bir savaş uçağını (çok pahalı aletler) uçurma işinin (çok zor iş) şöyle hatırı sayılır bir gerçekçilikle bilgisayarda canlandıran ilk oyundu. Tabi zamanın ileri gelenleri (biri ben) bugünkü oyunları görseler ağızları açık kalırdı (benimki hala açık) ama o zaman için Falcon3 teknolojinin son harikasıydı.

Zamanın ileri gelemiyenlerinin çoğunu gerçekçiliğiyle afallattı, kendini harbi pilot sananları da hayal kırıklığına uğrattı. Kısacası geleceğin ileri gelecekleri bilgisayarda simulasyon oyunlarının tarihini yazarken Falcon3'e hatırı sayılır bir yer ayırmak zorunda kalacaklar. Şimdi gelelim Seçmece'nin nostalji sevmeyen okuyucularının sinirli sinirli sordukları soruya: Evet Falcon3 hala çok iyi bir oyun. Özellikle 386-486 civarlarında kaldıysanız (yanlız değilsiniz, ben de burdayım) alabileceğiniz en iyi simulayonlardan biri. Öncelikle stratejik bir simulasyon. Eğer kafanızı yormak isterseniz pek çok orta halli oyunun aksine Falcon3'de girdiğiniz savaşın kontrolünü iyi kötü ele alabiliyorsunuz (en azından hava savaşı açısından). Kim neyle nereye uçacak, neyi vuracak, ya da nerde vurulacak, hepsine karar verebiliyorsunuz. Görevleri ve amaçlarını belirledikten sonra da emekli olmamaya kararlı bir general havasıyla uçaklardan birine atlayıp ölümünüze gidebiliyorsunuz. İşte bu anda yeni yetmelerden çoğu Falcon3'ü fırlatıp atacaklar ama zaten onları tatmin etmek çok zor. Herşeyin texture kaplı olması gerekmediğini ve CD'de olmayan oyunların da oynanabileceğini anlamıyorlar. Evet grafikler günümüz seviyesine göre çok ilkel ama mühim olan simulasyon olarak nasıl olduğu. Bunun cevabı da, bu oyunun başında saatler geçiren herkesin bildiği gibi mükemmel. Falcon3 zayıf bilgisayarı olanlar için bir ejection seat kadar kıymetli bir oyun.



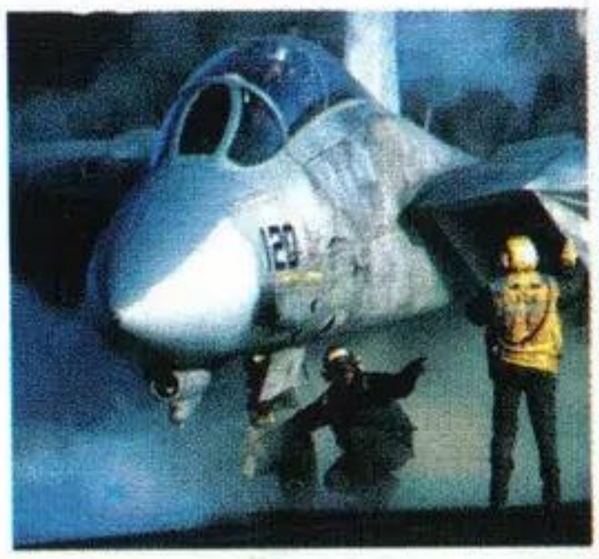


C.A.P.

Bazı kadersiz oyunlar vardır, kağıt üzerinde ne kadar iyi fikirmiş gibi görünseler, sayfalarca reklamlarda (artık bizim de bir oyun reklamımız var) grafikleriyle sizi etkileseler bile sonunda ele geçirip başlarına oturduğunuzda deriiin bir eksiklik hissedersiniz. Grafikleri, sesleri gayet iyidir, oynanabilirlikleri de fena değildir ama yine de birşeylerin olmadığını farkedersiniz. İşte bu tanımlanması zor his, ya da hadi hatırınız için tanımlayayım 'oyunun ruhu', iyi bir oyunla süper bir oyunu ayıran ana etkenlerden biridir. Şimdi söylemesi yıp, CAP, yani Combat Air Patrol bu 'ruhsuzluğun' en güzel örneklerinden biri. Teknik olarak incelediğinizde tamamen yeterli, hatta çoğu oyundan daha bile iyi. Mesela texture mapleri çoğu oyuna göre daha hızlı hesaplayabiliyor, düşük konfigürasyonlarda bile iyi kötü bir frame rate'i var, ama size verilen karmaşık görevi okurken ister istemez 'şimdi ben niye kendimi yorup bu görevi yapiim ki?' gibisinden bir hisse kapılıyorsunuz. Kalkacaksın, uçacaksın, vuracaksın, döneceksin, eeee? Karın ne olacak? Bir mission succesful ekranı mı? Ya da şöyle iyi çizilmiş bir madalya grafiği mi? Açıkçası beni işimden kaldırmak için (dedim ya, Serkan'ın sayfasını yapmam lazım), çok daha iyi birşeyler lazım. Belki CAP'i yapanlar (ve gayet iyi programcılar oldukları her hallerinden belli), programlama sırasında şöyle yetenekli bir creative direktör bulsalardı (gencim, bekarım, işsizim) bu oyun bugün çok ayrı biryerlerde olurdu. İlk geldiğinde biraz hayecan yaratmış olsa bile (açıkladık) sonraları delete edildi, unutuldu gitti. Kısacası diğer ruhsuz oyunlarla beraber, ruhsuz oyunlar mezarlığındaki (SWAT ve This Means War'ın yanında) yerini aldı.

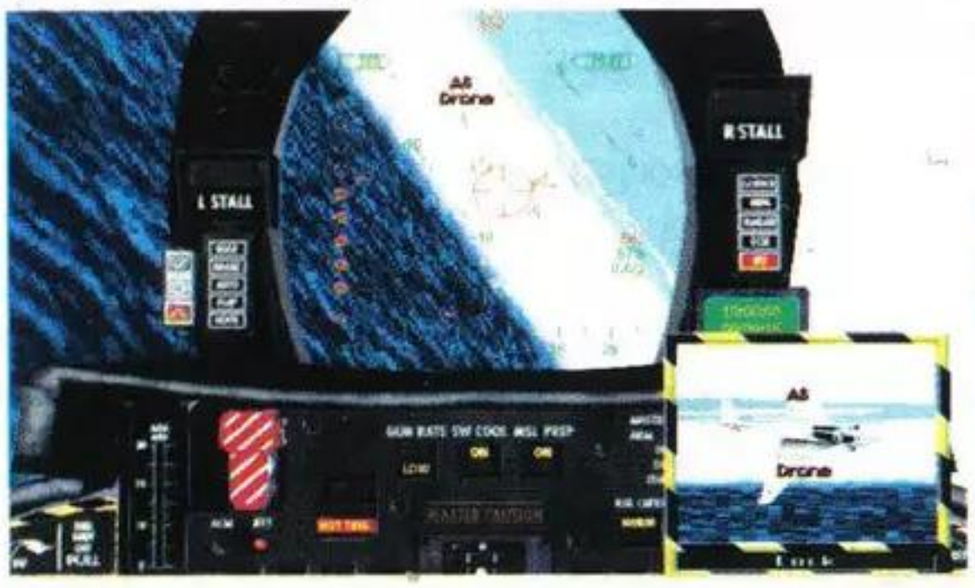
U.S.NAVY FIGHTERS

Adamın teki yolda yürürken yanından geçen kadının kokusunu alıyor, çok etkileniyor, gidiyor ona çiçek alıyor, kimse 'ne sulanıyon lan' diyip gözünü patlatmıyor, kimse 'sapıkmısın ulan' diyip onu hapse atmıyor, herkes de reklamdan etkilenip Impulse almaya karar veriyor. Pek uzman değilim ama iyi bir koku olsa gerek. Konuyu sapıttırmayayım ama işte bazı oyunların da böyle insanın başını döndüren bir kokusu oluyor. Şöyle daha CD'yi elinize aldığınızda, install ekranını gördüğünüzde sularınız koşuyor, heyecanlanıyorsunuz. İşte bu tanımlanması güç (ama ben tanımlama makinası olarak tanımlayayım) koku, şüphesiz kalitenin kokusu. Ne kadar para harcanırsa harcansın bazı oyunların sahip olamadığı bu kokuyu etrafa yayan bir oyun bulduğunuzda demeyin keyfinize. U.S. Navy Fighters'ın kalitesini daha install yazarken hissediyorsunuz (tamam abartıyorum, napacaksınız, dövecekmisiniz? Seviyorsun bu oyunu işte). U.S. Navy Fighters çoğu açıdan simulasyon teknolojisinin ulaştığı en son nokta. İlk defa bir kokpitten bin küsür çözünürlükle dışarı baktığınızda şok oluyorsunuz (tabi sonra da mecburen detay seviyesini düşürüyorsunuz). Artık ufak ufak anlamaya başlamışsınızdır (anlamıyanlar anca piyade olurlar), bugünlerde harbi pilot olmayı düşünenlerin çok (ama çok) güçlü (çok demiş miydim?) bilgisayarlara ihtiyaçları var. Gerçi U.S. Navy Fighters düşük çözünürlükte iyi kötü oynanıyor ama burnunuz kalite kokusuyla doluyken çözünürlüğü 320x200'e düşürmek Harley Davidson alıp pedal çevirmeye benziyor. Bir de iyi simulasyonu kötü simulasyondan ayıran ana noktalardan biri olan görevlerin konusu meselesi var. Farkındaysanız artık Sovyetler olmadığına ve Bağdat'ı bombalamaktan çoğu insana gına geldiğinden göre eskisi gibi kahraman Amerikalılar olarak Mig'lere karşı uçamıyoruz, bu da çoğu programcının konu bulmasını zorlaştırıyor. Ama USNF yine de birazcık yaratıcı olmayı başarıyor, kırk yıl düşünsem Yeltsin'in uçağını kurtarmak için uçacağım aklıma gelmezdi (ilk görev böyle). Sonra işler biraz karışıyor, bir süre sonra kendinizi arap saçına dönmüş bir ortamda düşmanın tam olarak kim olduğunu anlamaya çalışırken buluyorsunuz. Bu ve klasik waypoint 2'den sağa dön, köprüyü patlat gel, hadi göreyim seni türünden görevler olmaması U.S. Navt Fighters'a bir artı puan daha kazandırıyor (bana kalsa her tarafı artı zaten). Tabi adettendir, sanki benim paramı harcıyacakmışsınız gibi alıp almamanız konusunda birşey söylemem lazım. Söylemicem işte, isterseniz alırsınız, isterseniz almazsanız, flare'le chaff'i ayırd edecek yaşa geldiğimden beri gördüğüm en güzel simulasyonu kaçırırsınız (bariz ipucu).



TOPGUN

Tamam kabul ediyoruz, çoğumuz asla gerçek birer fighter pilot olamıyacağız. Önce senelerce askeri okulara gitmek lazım (sıkıcı), sonra uzun boylu olmak lazım (ben değilim), gözlerinizin sağlam olması lazım (benimkiler çoktan bozuldu, disiplinli olmak lazım (sabahları erken kalmayı sevmem) ve bir dolu saçma sapan emirlere uymak lazım (hiç gelemem). Madem pilot olamıcaz (tıpkı star fighter olamıyacacığımız gibi) bari biz de bir miktar kişisel tatmin amacıyla simulasyon oynayalım da en azından şöyle kahraman bir ace olmak nasıl birşeymiş biraz olsun hissedelim. Bu konuda bayağı şanslıyız, çünkü bize yardım edecek bir dolu oyun var. Ama (bence) bu oyunların düştükleri ortak bir hata var, tamam bir F16 kokpitini tıpı tıpına çizebiliyorsunuz, belirli bir flap hareketinde pilota etki eden G'leri hesaplayabiliyorsunuz, ama bunlar uçma ve savaşma hissinin sadece bir bölümü. Arkamıza motor takıp bizi havaya fırlatamıyacağınıza göre bari diğer noktalara biraz dikkat edin. Özellikle Microprose'un çıkardığı çoğu simulasyonda insan kendini pilottan çok temizlikçi Hatçe hanım gibi hissediyor. Şuraya uç, şunu patlar, sonra şuraya uç, şuna dikkat et (gız, sakın bişeler gırma ha), sonra üsse dön, inebilirsen in (kalkmak kolay, uçmak kolay, inmek zor). Arada ise derin bir sessizlik. İşte TopGun bu konuda diğer oyunlardan üstün. En azından bir konusu var, belirli bir senaryoyu takip ediyorsunuz (Wing Commander gibi), sonra (2 CD olmasının da yardımıyla) waypoint'e uçarken, ya da ateşli bir dogfight yaşarken co-pilotunuz, ya da wingman'leriniz sürekli bıdı bıdı konuşuyorlar. Bunlar her ne kadar sürekli aynı (her görevde farklı) olsalar bile Dynamix A10'u yaptığından beri ilk kez bir simulasyon insanı gözü Ray-Ban'li, ağzı cak cak sakızlı cool-man Amerikan pilotu hissine yaklaştırıyor. Birilerinin bunu yıllarca önce akıl etmemiş olması acayip şaşırtıcı. Tabi bir de işin öbür yüzü var. TopGun geçen ay da dediğim gibi anca zaten istese kendine bir F14 alacak kadar parası olanlar oynabilecekleri bir oyun. Düşük detaylarda bile 486'ya kök söktürüyor. Zaten simulasyonlar her zaman en masraflı hobilerden biri olmuştur. Bilgisayarınıza göre alın veya almayın. Eğer alırsanız, kokpitlerin sandığınız kadar sessiz yerler olmadığını göreceksiniz.

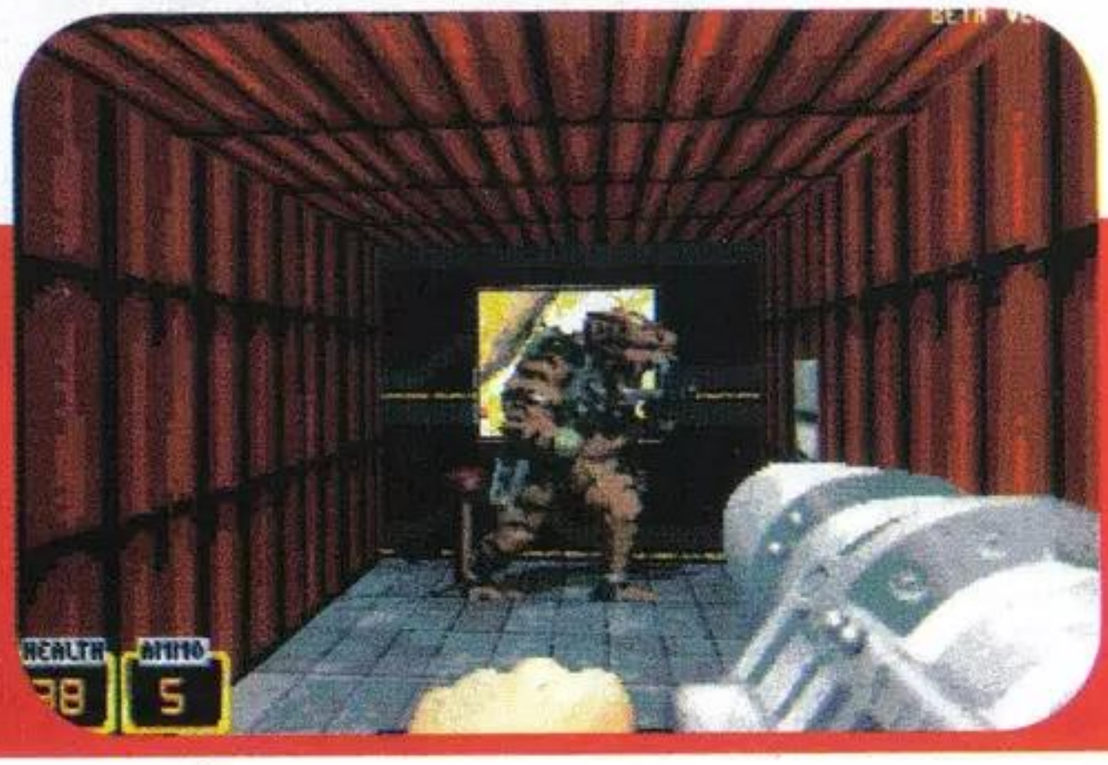


DUKE

Dune 2 mi, Warcraft mı? Duke Nuke 3D güzel mi, değil mi? Bilgisayar oyun piyasasının en güncel soruları. Emin, DN'nin çok güzel bir oyun olduğunu savunurken, ben oyunun ilk bölümünü biraz oynamış olmanın vermesi gerekmeyen ukalıkla hiç de beklediğim kadar güzel bulmadım diyordum. Hatta oyunu klasik-kötü bir doom gibin olarak tanıtmayı düşünüyordum. Profesyonellik bizde kalsın oyunumuzu açıklayalım, açıklamak için de biraz oynayalım bari dedim. Dedim ve gördüm ki DN hakkında yanılmışım. İlk görüşlerim aksine bir çok yeniliği olan, sürükleyici ve güzel bir doom gibin. Duke Nude 3D, DN'nin ikincisinin kaldığı yerden devam ediyor. İlk bölümde yeryüzüne dönen Duke sonra Los Angeles'a geçecek...

DN'de yukarı aşağı bakıp ve bu yönlere ateş edebiliyor, yerlerde ve duvarlarda kendinizi görebiliyor, duvarları ve binaları havaya uçurabiliyor, çok renkli ışıklarla aydınlatılmış ortamlarda dolaşabiliyor (doom bildiğim kadarı ile yalnızca beyaz ışıklandırmasına sahipti), su altında yüzebiliyor, yeterli sistemlerle dünyanızı high-res. yapabiliyorsunuz. Haritayı oluşturan parçalar oyun içinde hareket edebiliyor. Örneğin basamaklar yada kapılar. Her şey 3 boyutlu düzenlenmiş. Kapılar yüzünüze açılabilir, gibi.

Benim DN hakkındaki ilk fikrimi değiştirmeme asıl sebep olan özelliği bir çok yerde zekice düzenlemiş gizli geçitlerin, odaların, bölmelerin olması. Oyuna daha başlar başlamaz gizli bölmeleri aramaya koyulun. Çünkü her yerde hiç düşünemeyeceğiniz bir şekilde ulaşılabilecek gizli yerler olabilir. Örneğin, ilk bölümde çatıdan aşağı indiniz ve ilk kez karşılaştığınız yaratığı hakladınız. Solunuzda, biraz başınızı kaldırırsanız daha rahat görebileceğiniz bir yerde "INNOCENT?" yazısının orda güçlü bir silah olan RPG gizli. Önce şu "INNOCENT?" yazısına bir yorum yapalım: O.J.Simpson'a gönderme yapılarak suçsuz mu diye sorulmuş, bence tabi. Ama O.J.Simpson'a gönderme yapıldığı iddiamı destekleyen başka bir özellik de ikinci bölümde barın arkasındaki TV'de beyaz Branco'lu O.J.Simpson'un polis arabası tarafından kovalanması sahnesi oynuyor, tabi bence. Peki, o RPG'yi nasıl alacağız? Soldaki kutunun üzerine, ordan yazıya bakarken solumuzda kalan eğik pervaza ve ordanda yazının altındaki bölmeye zıplayarak. Burada başka bir gizli yeri de eğik pervazda ortadaki pencereye iyice yaklaşarak içeri atlamaya çalışırsanız keşfedersiniz. Unutmayın gizli yerler gizli düşmanlarda demektir! Duvardaki posterin arkasında ne var acaba? Birinci bölümü biraz oynadığımdan sinemanın içindeki makina dairesindeki gizli yerleri de sizlere yazabileceğim: Yangın söndürücünün solundaki duvar gizli bir kapı. Film makinasının üzerine çıkın bir kapı açıldı değil mi? Film oynatma için küçük pencerenin yanındaki kolu aktif yaptıktan sonra, sinema salonuna geri gidelim. Sahnenin tam ortasına RPG'miz ile ateş ettik mi... Delikten içeri zıplayalım. Anladığınız üzere zıplamak çok önemli. Hemen solumuzda düşman var galiba. Ama niye ateş etmiyor ki? Ha, o benmişim. Ayna numarası. Klasik bir numara ama yine tuttu. Fuayedeki kasayı da aktif yaparsak yukarıda bir kapı açılacak. "Attack Of Bleached...." yazan posterin orada göremeyeceğiniz bir asansörü aktif yaparak açılan yere ulaşabilirsiniz. Görmeden aktif yapacaksınız (istemeden üzerim). ARCADE odasında Duke'un kendi resminin olduğu masada oynamak isteyin. Duke: "Şimdi buna hiç vaktim yok" diye geveleyecek ve makinanın tam arkasında biraz sağa doğru bir kapı belirecek.



NUKE'EM

Anlaşılacağı üzere DN oynarken çok dikkatli ve akıllı davranmalısınız. Açılan yerler, ışıklar, posterler, makinalar, ekranlar, kollar, anahtarlar, yangın söndürücüler ve ilerleyen bölümlerde bir sürü aksesuar bir çok kapıyı (burada mecaz yaptım) önünüze açacaktır. DN bu özelliği ile oldukça sürükleyici bir oyun. Ve sürükleyici olduğu kadar da zor bir oyun bence. Ölüm kalım savaşı beni oldukça yıprattı, doğrusu. Ne bileyim, yaşlanıyor muyum neyim, Doom'daki isabetli atış yüzdemi DN'de yakalayamadım. Ama ilerliyorum.

Bu arada DN3D için cheat sayfasına yetiştiremediğim cheatleri de burada yazmak istiyorum:
"dncomholio": Tanrı olup olmamak sizi elinizde. "dnkroz": Bu kod da Tanrı yolunda olduğunuzu gösterir. "dnstuff": Düşünsenize tüm silahlara sahipsiniz, silahlar ağzına kadar cephane dolu bir de her üç anahtar cebinizde! "dnitems": Koruyucu zırhınız maksimum ve 3 anahtar cepte. "dnhyper": Şu steroid'lerden de birazcık (limitsiz kadar) olsa. "dnscotty##": İstediğiniz bölüme zıplama (ilk # işareti episode, ikinci # level numarası içindir)
"dncashman": Space tuşuna basınca para düşer!?
"dnview": F7 ile aynı işi görürüyor. "dnrate": Sol üst köşede görüntü hızını gösterir. "dnskill#": Zorluk derecesini # yerine yazdığınızla değiştirir.

Yazımda kısaca anlatmaya çalıştığım gibi Duke Nuke 3D serisinin üçüncü oyununda macerasına devam eden Duke'un caddelerde, sokaklarda, hapishane köşelerinde, 3 boyutlu ortamlarda "doom gibin" dolaşarak ilerleyen bir episodlar silsilesi. Bir çok yerde gizlenmiş gizli yerler ve eşyalar, tuzaklar DN'nin bence en önemli özelliği. Grafikler, oyunun oynanabilirliği de standard bir doom gibin için oldukça başarılı. Atmosferi ise beni bir Heretic ya da Descent kadar etkilemedi. Çünkü ben bilgisayar oyunlarında daha fantastic yerler ve düşmanlar görmek istiyorum. Yine de DN son ayların listeleri zorlayan oyunlarından biri olarak gözüküyor.

Bu arada internet'in son aylarda hızla güncellik kazanmasından ben de etkilenerek DN ile ilgili WWW sayfalarının adreslerini bu yazımın sonuna eklemek istiyorum: ◆"http://www.3drealms.com/ duke3d.html", ◆"http://www.frag.com/game /3drealms.index.html", ◆"http://ogr.nrgroup.com", ◆"http://users1.ee.net /tgreco". Bunlar sadece benim adreslerini not aldıklarım.

"Aşkın bedeli bir şehrin çığlıkların altında kalması kadar ağır olabilir mi?"(Çiğdem Anat,sf44)
Aşk ne kadar yukarı çıkarttıysa bizi onca derinliklerde boğulma riskini göze alıyoruz demektir. Onca çığlıklarla boğulmak, aşktır.

Mert Topçu

3D

Firma:	Sistem:
VIRGIN (ARCADE)	5HD - 15MB HardDisk 4 MB RAM - VGA Min. PC 486
Karar:	%82

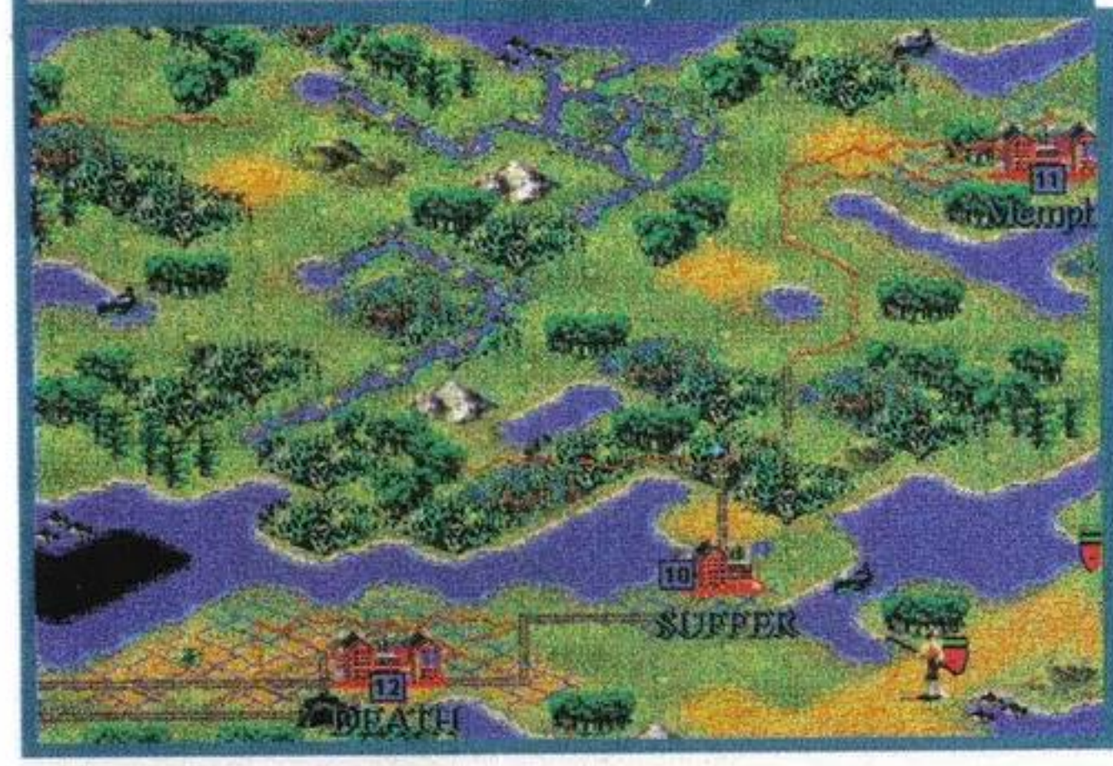
CIVILIZ

PARATROOPER:
Bu yepyeni unit sayesinde düşmanınızın kurduğu savunma hatlarının ardına inebileceksiniz.

ELEPHANTS:
Gücünden ziyade Omay'ımsı cüssesi sayesinde düşmanlarınızın moralini bozmanıza yardımcı olur.

HELICOPTER:
Dikey inip kalkarlar, tövbe tövbe ya herşeyi ben mi anlatacam size, Helikopter işte.

FANATIC:
Sörf markası değil, gözlerini kan bürümüş bu manyaklar önlerine geleni yakarlar (meşale neye yarıyor sandınız).



Bu kadar muhabbetten sonra gelelim bu ay ki oyunumuza. Aslında bu oyunu açıklamak hiç benim harcım değil. Sizlere daha profosyönel birinin yardım etmesi gerekirdi. Neden mi böyle düşünüyorum ? Çünkü Civilization 2 gerek grafik gerekse tarz bakımından süper bir oyun. Benim CD olarak para vermeyi düşündüğüm Fifa 96'dan sonra ki tek oyun bu oldu. Alın ve kasmadan aylarca oynayın bence . Bakalım bu muhteşem oyunun açıklamasını nasıl bulacaksınız. Küfür mü edeceksiniz yoksa "Yok be abi, zaten bu kadar açıklanırdı" mı diyeceksiniz ? Durun hemen küfür etmeyin daha yazıma başlamadım.
Civilization ve CivNet'ten sonra evimize Civ 2'de geldi. Bu versiyonda farklar bayağı dikkat çekici. Oyunda daha fazla teknoloji, daha çok birimler ve dünya harikaları var. Ticaret sistemi ile diplomatların görevleri daha da önem kazanmış ve gelişmiş. Manyaklarının yoğun isteği üzerine firma zorluk derecesine 6. bir kademe daha eklemiş. "Divinity Level" Bu level Emporor leveldan daha zorlu ve mücadele gerektiren bir bölüm olarak oyuna dahil edilmiş. Oyunun içeriği eskisi gibi. İlk şehirlerin oluşumundan itibaren uygarlığı, ekonomik, teknolojik, politik, sosyal, askeri yönlerden geliştirerek bir numara yapmak ve dünyaya hakim olmak veya uzaya çıkmak.
Oyundaki diplomat sisteminin geliştirildiğinden bahsetmiştim. Yeni gelişmeler sonucu rakiplerle işbirliği yapmak, askeri sınırlar çizmek, ateşkes antlaşmaları yapmak mümkün. Savaş sisteminde ise şu gibi değişiklikler var: Ateş gücü seviyeleri, liman olayları ve havaalanları. Bu başlıklar altında yeni özellikler eklenmiş oyuna. Oyuna eklenmiş olan yeni bir menü ise bir ansiklopedi. Civopedia (galiba böyle yazılıyordu) adlı bu ansiklopedi de yok yok. Grafiklerle, resimlerle oyun hakkında ve tarih

RAILROAD:
Başkaları için ne ifade eder bilmiyorum ama bence trenin bulunmasının en büyük yararı Railroad Tycoon gibi müthiş bir oyunu bize kazandırmış olması.

ELEKTRİK:
İlk bakışta iyi bir buluş gibi gelse bile, kesintinin icadıyla beraber bir belaya dönüşür. Özellikle dosyaları sık sık kaydetmeye başlarsınız. (tecrübe konuştu).

ATION2

hakkında bir çok bilgiyi beyninize akıtabilirsiniz. İnanılmaz bir referans işte iş bu yüzden benim kalkıp ta oyun hakkında herhangi bir bilgiyi buraya girmem saçma olur. Açın Civolepedia (Yoksa böyle mi yazılıyordu?) okuyun. Hem İngilizce'niz gelişir, bir sürü terim öğrenirsiniz hem de tarih hakkında bilgi almış olursunuz. Bu lafım size geyik gibi gelmişse açıkcası çok üzülürüm. Çünkü ben böyle düşünüyorum. Neyse oyunumuzda dünyanın harikalarınada bir sürü eklemeler var. Leonardo's Workshop, Sun Tzu's War Academy ve Marco Polo's Embassy bunlardan bazıları. Askeri birliklerede eklemeler yapılmış tabii ki. Filler (O ne be!!!), paratrooperlar, mühendisler, crusaderlar, casuslar ve helikopterler.

Oyuna bir de Map editör eklenmiş durumda. Bu map editör sayesinde haritanızı büyüklüğünden, su alanlarına kadar herşeyi ayarlayabiliyorsunuz. Peki şimdi ben sizlere 2. Dünya savaşı ve Büyük İskender desem siz bana "Yoksa Oyun da yeni senaryolar da mı var?" dermisiniz. Bence dersiniz ve haklıda çıkarsınız. Hele 2. Dünya Savaşını istediğiniz komutanla yönetebilmeniz çok hoş. Yani Turkleri İsmet İnönü ile oynayabiliyorsunuz. Oyunun dizaynı da gelişmiş. High-resolution grafikler, daha gerçekci "isometric" görünüş, ve yeni haritası ile ikon dizaynı oyunu almış zirveye çıkartmış.

Oyunun (belki) sizlere üzecek fakat beni çok sevindiren bir özelliği ise sadece Windows ortamında çalışabilmesi. Yani 3.1 ve 95 harici oyun çalışmıyor.

Eveet, şu ana kadar sizlere yaptığım açıklama oyun hakkında genel bir bilgi idi. Şimdi gelelim biraz daha derinlere.

Oyuna başladığınız anda karşınıza seçebileceğiniz tam 7 adet seçenek çıkıyor.

1- Start A new game: Hayatta açıklamam. 2- Start on a premade world: Elinizde ki CD'den yükleyebiliceğiniz hazır haritalarla oyununuzu oynayabilirsiniz. 3- Customize world: Hazır haritalar sizleri tatmin etmiyorsa bu seçenek tam size göre. 4- Begin Scenario: 2. Dünya Savaşını veya Roma İmparatorluğunu oynaybileceğiniz bir seçenek. Senaryolar CD'den bilgisayarınıza aktarılmalı. Her senaryonun altında alt konular var. Mesela Roma senaryosunun altında Makedonya, Yunanlılar gibi seçenekler var. 2. Dünya Savaşında ise istediğiniz ülkeyi yönetebilirsiniz. Demin de dediğim gibi Türkler'in komutanı İnönü. 5- Load a Game: Hayatta anlatmam 2 6- View Hall of Fame: En iyi skorlarınızı eğer CHEAT modda oynamadıysanız buradan görebilirsiniz. 7- View Credits: Kredi alıp batırmaya yarar. Laf esprisi yaptım size. Birde durum esprileri vardır ki onlar ayrı bir konudur.

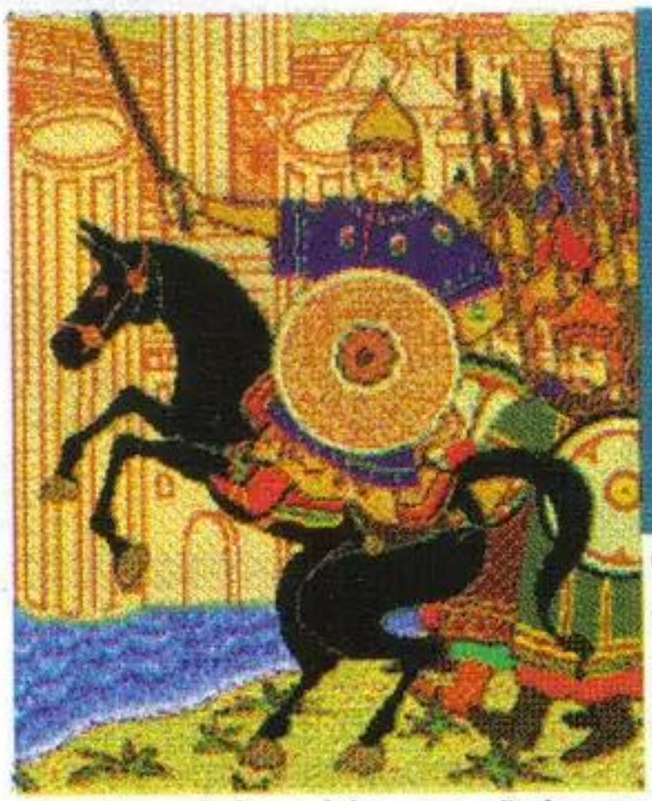
Bu adımları geçtikten sonra dünyanızın genişliğini seçmeniz isteniyor. 75 * 120 geniş bir alan olacağı için oyununuz da uzun sürecektir. Bu seçenekten sonra karşınıza sıra ile zorluk derecesi ve yarışacağınız ırkların adedi çıkar.

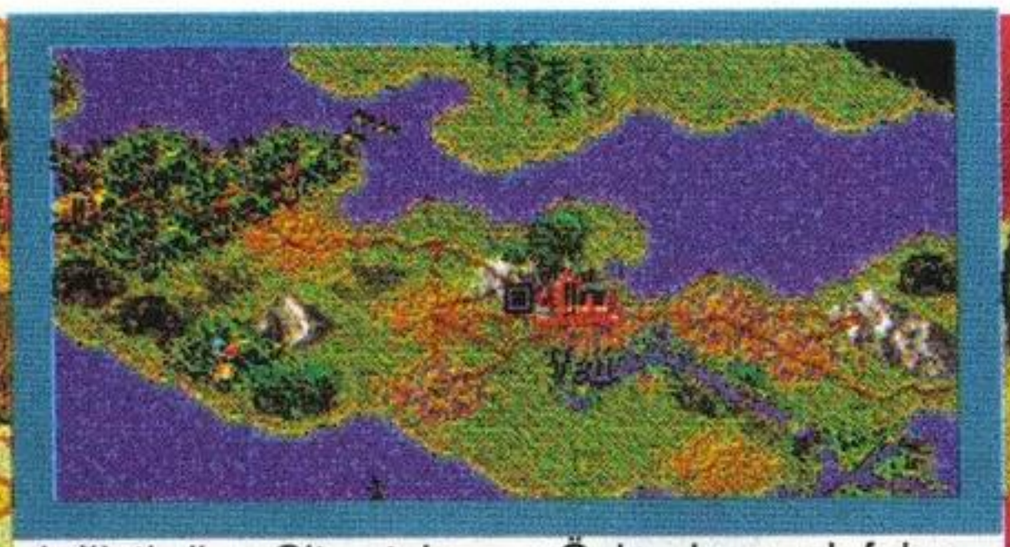
Oyunun kurallarını da ayarlayabilirsiniz. Savaşları daha basitleştirebilir, dünyayı düz yapabilir ve bla bla bla. Sırada cinsiyetinizi yazmanız gerekiyor. Bu sorunun manasını tam anlamadım. Yani Bay yerine Bayandan başka bir avantajı var mı. Female dersem düşmanlarım bana daha nazik mi saldıracak veya ben cinsiyetimi kullanarak rakiplerime... Neyse uzatmayayım, küçük çocuklarda okuyordur bu yazıyı...

Select your tribe. Evet bu seçenek çok hoş. Yani bu seçeneğin alternatifi çok hoş. Listedeki ırklar yerine kendinizde bir ırk ayarlayabilirsiniz. Ben tabii ki Timur, Turks ve Turk olarak isimleri

CURRENCY:
Bana sorarsanız paranın icadıyla bilim, insanlık tarihi (ve benim Pentium umutlarım) tamamiyle göçmüş oldu.

ALPHABET:
Birkaç zararsız karakterin birgün gelip de ÖYS gibi bir canavarı oluşturacağı kimin aklına gelirdi ki?



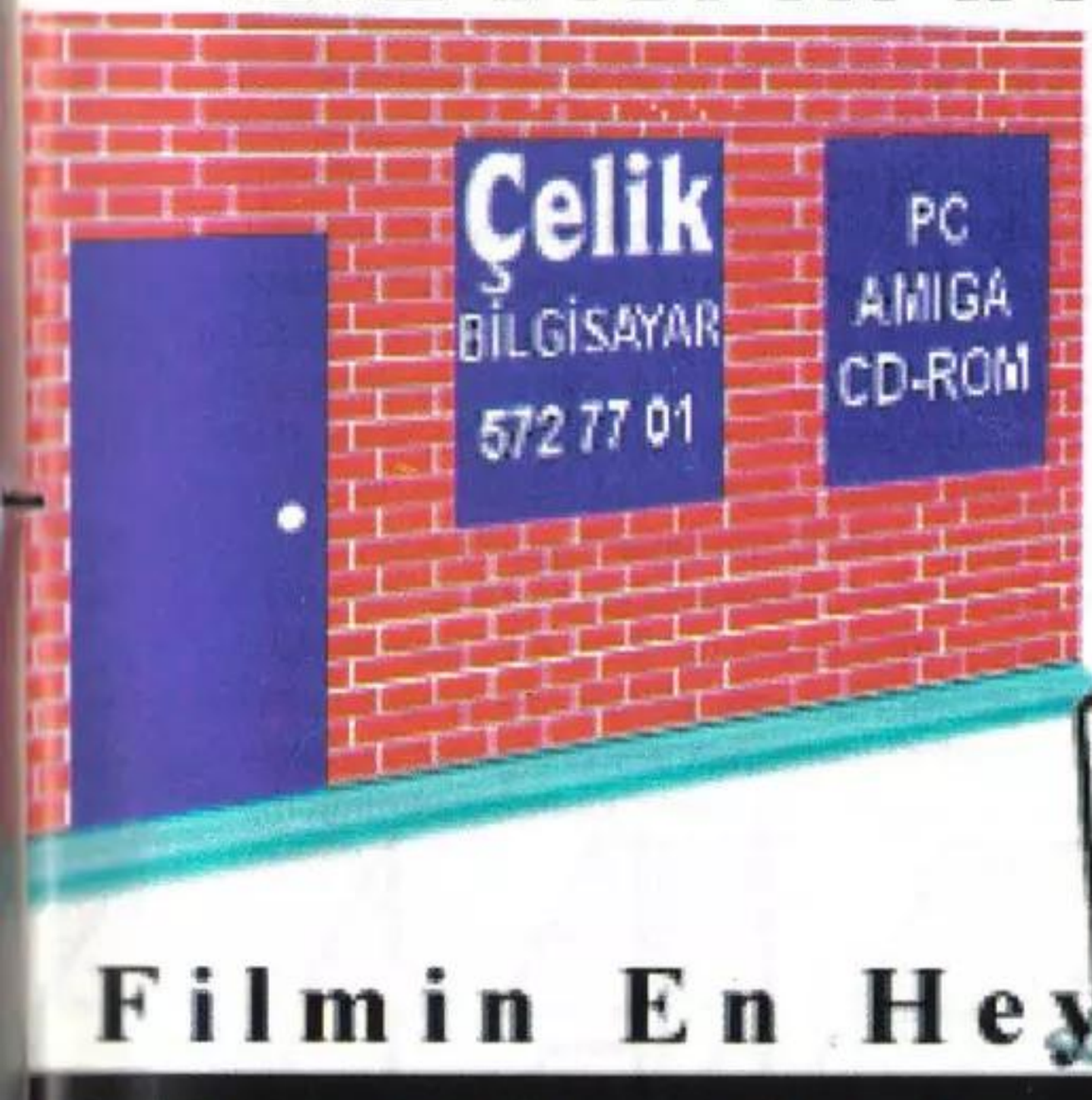


değiştirdim. City style da karşınıza çıkan son soru. Böylece oyuna ila nihaye başladık.

Pardon sizlere bir şey söylemeyi unuttum. Eğer 16 Mb ramınız yoksa bu oyunu oynayamazsınız. Şaka şaka , oynayabilirsiniz de bir arkadaşınızda oynayabilirsiniz. Bu da şaka. Zaten oyunun başında sizleri uyaracaklar. Eğer 16 Mb ramınız yok ise bazı savaş sahnelerinde ki render edilmiş animasyonları göremezsiniz diye. Sadece bu kadar. Bence bir şey de kaybetmiş sayılmazsınız. Ben sizler için kendimi feda ettim ve gittim 8 Mb. Daha aldım. Özellikle seyrettim o sahneleri. Bir şey yok. İçinizi ferah tutun.
Nerede kalmıştık, hah tamam oyuna başlamıştık. Oyun sıranızda tepenizde devamlı bir menü duracak. Ben şimdi oturup sizlere bu menüyü açıklasam 2 GAME-SHOW dergisi gider. Fakat ben ne yapacağım en önemlilerini şöyle bir özet geçeceğim.
GAME: Bu menü oyunun ses, grafik bölümünü yönetiyor. Pick Music ile kusmak olduğunuz müziği değiştirebilirsiniz. Grafik options'ın altında animasyonları açıp kapayabilirsiniz ve başarı kazandıkça zenginleşen that odanızı görmeyebilirsiniz. Kingdom menüsü de güzel: Vergi durumlarını ayarlayabilir, that odanıza bir göz atabilir ve en önemlisi devrim yapabilirsiniz. Yönetim şeklinizi ancak bir devrim ile değiştirebilirsiniz. Burada hemen bir anımı anlatayım. Despotizm ile yönetim yaparken Demokrasiyi keşfettim ve ülkeyi devrim yaparak demokrasiye geçirdim. Ülke sınırlarım da gittikçe büyüdü ve en sonunda Çin'in sınırlarına dayandım. Sınırlarda ki şehirleri güçlendirdim ve Çin'I almak için yığınak yaptım. Gelgelelim senato Çin'e saldırmama izin vermedi. Sebebleri de şuydu: Güya ben onlarla savaşmayacağıma dair bir antlaşma imzalamışım. Evet imzalamıştım fakat şimdi vazgeçtim. Dinlemediler. Ben de girdim Kingdom menüsüne (Benden başka kimse giremez) bastım revolution'a ve çevirdim yönetimi demokrasiden despotizme. Aldım Çin'I sonra da diğerlerini...
View menüsünden bahsetmem. Oynayarak bulun.
Orders menüsü: İşte bu menü oyunun kaderi. Her bir birimin emirlerini buradan verirsiniz. Teknoloji ilerledikçe menünün komutları da değişir. Yeni bir şehir kurmak için "Build new city", yol için "Bu... road", Sulama için "Irrigation", Madencilik için "Mines" gibi seçenekler var. Ayrıca birimlerin uyumaları mı gerektiği yoksa ilerlemeleri mi gerektiği hepsi buradan ayarlanır. Aslında bakıyorum da Civ2. Öyle okuyarak falan öğrenilecek bir oyun değil. İngilizce ile ve biraz da strateji bilgisi ile öğrenebilirsiniz ancak. Şimdi ben size komutları yazsam tek tek olur mu ki? Olmaz tabii. Advisors menüsü: Ne danışacaksanız buraya danışın. Adamlar konuşuyor burada. Cheat menüsü: Adamlar demişler ki siz hiç uğraşmayın biz sizlere verelim alın sizlere cheat. Hakikaten de yapmak isteyip de yapamayacağınız şey yok. Civilopedia (Abi nasıl yazılıyordu): Açın okuyun. Hayatta kitap okumayanlar için oyun ayağında bilgi deposu. Enerji deposu gibi birşey oldu yaa.
Şimdi arkadaşlar vaktimiz daralıyor. Sonunda sizlerle muhabbet edecek vakit bile kalmayacak. En iyisi ben sizlere oyunda uygularsanız başarılı olabileceğiniz bir kaç tüyo ile olayı kapatayım.
1- İşe Settler larla başlayın. Sulama işleri, şehir kurma, madencilik hep settler ların işidir. Settlerlar ileride mühendislere dönüşürler. Adamların yanında ki 40 turn gibi yazılar kaç turn de oluşacağını belirtir. ADM ise: Saldırı - Savunma - Hareket güçleridir.
2- Şehirlerinizi savunma gücü yüksek adamlarla koruyun. Su kenarlarında sulama yapın ve gemileri oralarda üretin. Gemilere asker ve kaşif alarak diğer yerleri keşfedin.
3- Diplomatlar diğer ülkelerle kontak kurarlar ve onların seviyeleri hakkında bilgi alırlar. Teknolojilerini de çalabilirler. Elçilikler de kurabilirler.
4- Karavanlarla şehirler arası ticaret yapnı ve maddi durumunuzu arttırın.
5- Seafaring olayını icad etmişseniz diğer ülkeleri keşfedecek Explorer'lar üretebilirsiniz.
6- Her ytönetim şeklinin kendine has olayları vardır. İnsanlar daha fazla özgürlük kazandıkça daha çok üretirler fakat onları mutlu etmekte zorlaşır. Demokrasiye geçince lüks vergisini arttırın.
Sizlere söyliyebileceklerim şimdilik bu kadar. Belki ileride Cheat bölümümüzde tekrar bu konuya gireriz.

☒ Timur Çataklı

Çelik BİLGİSAYAR



Biraz geç oldu ama sonunda aradığım bilgisayarcıyı buldum.

RAKS BAYii

Filmin En Heyecanlı Sahneleri

486 dx4-133 4 Mb Ram, 850 MB HD, Renkli Monitor Mini Tower Kasa	Intel Pentium 75 Mhz CPU 8 Mb Ram, 1 GB HD, 1 MB PCI Renkli Monitor, Mini Tower Kasa 4xCD Rom, 16 Bit ses kartı	Pentium 133, 16 MB Ram 1,2 GB HD, 1 MB PCI, Renkli Monitor, Mini Tow. 6xCD Rom, 16 Bit Ses Kartı
ŞOK	ŞOK	ŞOK

EN Yeni bilgisayar CD-Rom oyun ve programlarını bizde bulabilirsiniz. Hem de çok ekonomik fiatlara. Hemen arayın.

ZUHURATBABA MAH. AKATLAR SOK. NO:28 BAKIRKÖY
TEL:0212 572 77 01 ISTANBUL

Bu fani dünyada kaç yıllık ömrümüz var ki? Hayatımızın en güzel günlerini madem ki bilgisayar başında geçiriyoruz, bari iyi bir oyun oynayalım da boşa geçmiş olmasın, değil mi? Ne var ki iyi oyun bulmak, resmen samanlıkta iğne aramak gibi bişey. Elini bir oyuna atıyorsun, aman Yarabbi! Aman ne de güzel grafikleri varmış, aaa ses efektleri müthiş... Tabii ki ilk andaki heyecanınızla oyunu oynamaya başlıyorsunuz. İlk 15 dakikanın sonunda gerçekten sıkılmadıysanız, oyunu beğendiniz demek. Ya o 15 dakika geçmek bilmezse? Ya oyuna harcadığınız para? Ya sizin moraliniz? Kısacası herşey alt üst oluyor. İçiniz sıkılıyor, disketleri veya CD` yi fırlatıp atmak hatta daha da ileri gidip parçalamak bile istiyorsunuz. Kabul edin ki oyunu size satana da bir kaç küfür ya da argo kelime grubu savuruyorsunuz (sizi ikaz edebilirdi). Sonra da hemen eski fakat sevdiğiniz bir oyunu oynamaya başlıyorsunuz .

Bu kadar lafın üstüne benden pek iyi şeyler duymayı beklemeyen arkadaşlar yanılıyor, çünkü Descent 2, benim gibi 3D oyunlar için yaratılmış insanlara biçilmiş kaftan. Zaten Id Software`deki lavuklar yaklaşık 1,5 yıl önce Quake diye bir oyunu müjdelediler ve oyunun yalnızca bir kaç grafinkini göstermekle yetindiler (ben geçen kıştan beri bekliyorum). Ne iştir anlamadım. Bu adamlar bize oyun çıkaracaklar da verecekler, biz de oyunu yazıp sevinicez diye beklerken daha 1-2 ay evvel duyurduğumuz Descent 2, şanıyla şöhretiyle, full render grafinkleriyle ve elbetteki hi-res desteğiyle karşımızda. Ben de hiç durmadım ve gittim oyunu aldım (sağol MEG). Koşa koşa eve geldim, ve başladım oyunu yüklemeye. Gerçi biraz uzun sürdü ama buna değdi. Oyun gerçekten kaliteli bir DooM GibiN örneği. Birincisini oynayanlar hatırlayacaktır, oyun tam anlamıyla 360 derece üç boyut özelliğine sahip. Eski versiyonu ile arasındaki farklar ise özellikle oyunun grafik ve seslerini değerlendirince ortaya çıkıyor. Grafikler kusursuz desem yeridir. Müzik ise hafif teknolojik rock sevenler için birebir. Oyunun atmoferinde en önemli etken müziği desem yalan olmaz. Ses efektleri gerçekten stereo (olmasa şaşardım). Sağdan soldan uçuşan roketlerin sesini duydukça oyunun iyice havasına giriyorsunuz. Tam bir CD oyunundan beklenilen şeyler. Ara demolar da oldukça kaliteli. Hatta modaya uygun olarak 3D render demolar oyunumuzda da mevcut. Oyunun grafik kalitesi de kendini özellikle 640*400 veya 640*480 çözünürluklerde gösteriyor. Ama bu şekilde oyunu bir 486 da oynamak ahmaklığın ta kendisidir. Detayları ne kadar kısarsanız kısın, istediğiniz hızı

DESCENT

BANDIT:
Nefret ediyorum ondan. Zorla bulduğunuz silahları gelip yürütüyor. Hırhız.

INT:
Cin Ali. Kendi silahları az olduğundan gidip öbür robotlara haber veriyor. İspiyoncu.

PEST:
Eski bir taşıma robotu. Fazla bir zararı yok, etrafınızda dolanıp sizi sinir ediyor. Sivrisinek.

PIG:
Azrail misali bekleyip enerjiniz azaldığında canınızı çıkarıyor (görmesi zor). Domuz

alamıyorsunuz (Bu aralar da kafayı Pentium`la bozdum, bir gün benim de olacak). Normal VGA çözünürlükte de yeterince hızlı çalıştırmak istiyorsanız bol ram hiç de fena olmaz.
Oyunun hızını bu kadar eleştirmek yeter. Zaten hangi bilgisayar bir oyunu maksimum perormansla çalıştırabilir ki? Teknolojiye yetişmek yerine onu en ekonomik şekilde kullanmak sanırım en iyisi. Tekrar oyunumuza dönüyoruz. Oyunda amaç, bulabilirseniz rehinleri kurtarıp, ana reaktörü patlatıp çıkışa ulaşmak. Bu arada bulacağınız silahlar, vs. oldukça fazla ve bunları anlatmaya kalkmak gereksiz. Çünkü bir silah bulduğunuzda o silahı kullanıp ne işe yaradığını falan çok rahat anlayabilirsiniz. Ne diyeyim, biraz da üşeniyorum. Ama lazer tipi silahları kullandıkça enerjinizin azaldığını bilmenizi isterim, ona göre. Bulduğunuz sarı ışıldayan nesneler enerjinizi, mavi toplar ise kalkanınızı arttıracaktır. Her ikisi de maksimum 200 olabiliyor ve kokpitin ortasından rahatlıkla görebiliyorsunuz. Oyunun bir iki yeni ve oldukça güzel özelliğine de değinmeden edemeyeceğim. Bir kere size pek de güzel bir robot yardımcı vermişler. Bu lavuk sizin için bir nevi Osmanlı ordusunun akıncıları görevini görüyor. Şimdi bu da ne demek demeyin okumaya devam edin. Bu robot sizin verdiğiniz emir doğrultusunda önden gidip size yolu aydınlatıyor, anahtarları buluyor, hatta daha da ileri gidip size kurtarılacak mahkum ve savaş esirlerinin yanına kadar da eşlik ediyor. Yani sizin en büyük yardımcınız (şanstan sonra). Yalnız bu lavuğun size yardım etmesi için öncelikle onun bulunduğu yeri bulup, oradan kurtarmanız lazım. Her ne hikmetse her yeni levelda tekrar tekrar bulmanız gerekiyor. Güzel olan yanı ise istediğiniz emri verebiliyor olmanız. Bu isterseniz sizden uzaklaşmasını bile isteyebileceğiniz anlamına geliyor (tabii isterseniz). Tek kötü yanı ise düşmana zarar verememesi. Sadık hizmetkarımızın özellikleri bu kadar. İsterseniz kullanmayın. Bir yenilik daha: Artık geminize far takabiliyosunuz. Bunu açıp kapamak size bağlı. Bence buna oldukça fazla ihtiyacınız olacak çünkü oyundaki aydınlatma ve obje sistemi geliştirilmiş ve düşmanlara ateş açıyorum derken birkaç lambayı patlatıp karanlıkta kalabilirsiniz. Ben internette Descent 2`nin sayfasına baktım da adamların oyun için kullandığı slogan ise "Are you afraid of dark?" yani

SMELTER:
Robotların en belalası. Kocaman silahlarıyla size saldırılıyor. Ondan da nefret ediyorum. Katil.

karanlıktan korkar mısın? Ne demek istediğimi tahmin edin. Bir oyundaki atmosferi sağlamanın ne kadar zor olduğunu, yıllardır çıkan oyunlarla az da olsa ilgilenenler bilir. Bu oyunun en büyük avantajı, olayı size yaşıyormuşsunuz gibi hissettirmesi. Ne diyeyim, oynamanız gerek diye düşünüyorum. Üff, amma taktım oyuna. Neyse, geçtik. Yeniliklerden bir de enerji kullanarak kalkanlarınızı arttırmanız. Bunun için aynı farlar ve yardımcı robotta olduğu gibi bir aygıt bulmanız lazım. Bulursanız lehinize olacaktır. Bu arada size hiç de iyi olmayan bir sürprizim var. Bir düşman robot var ki sizi resmen çileden çıkarıyor. Nasıl diyeyim, bu robotun çok kötü bir huyu var, o da çalmak. Neyi olacak, tabii ki sizin zar zor ve büyük emekler sarfederek bulup aldığınız upgradeler (far, roket, silah, vs.). Bunları çalmasını istemiyorsanız durmadan hareket halinde olun ve eğer o robotu görürseniz hemen peşine düşün ve patlatın. İleride başınıza bela olmasını ancak onu moleküllerine ayırarak engelleyebilirsiniz. Önceki oyundaki gibi bunda da o pahalı VR gözlüklerine destek var. Bunlar ülkemizde orta halli bir bilgisayar fiyatına satıldığı için pek ilginizi çekmeyebilir. Yahut çekse de çekmemesini sağlamak zorunda kalabilirsiniz. Zenginin VR Helmet`ı, Pentium isteyen yazarın çenesini yorarmış. En iyisi sanırım VR Helmet olayını şimdilik sadece fantastik rüyalarımıza saklayalım.

Amma da çok şey varmış diyeceksiniz ama ne yazıkki bu kadarla kalıyor. Oyunu oynarken birkaç şey dikkatimi çekti. Bunları birşeylerin üstüne yazmıştım ama şimdi bulamadım. Fakat gene de şanslı sayılırsınız. Çünkü bende öğrendiğini ya da öğretileni unutmama gibi bir huy var ve bu notlara sonradan ihtiyacımın olmadığını farkettim. İşte birkaçı:

◆ Başbelası hırsız bir robot var ya, ona demin dediğimden daha fazla dikkat edin.
◆ Eğer puan için oynuyorsanız bolca mahkum kurtarın. Böylece puan ve ekstra hak kazanabilirsiniz.
◆ İyi bir harita okuyucusu olun. Bu sayede gözden kaçan pek çok şeyi görebilirsiniz.
◆ Bol bol ateş edin. Bu sayede gizli geçitleri bulabilirsiniz. Burala sizin cephane ve yeni silah bulmanıza yardımcı olur.
◆ Kaçacağınız zaman afterburner kullanın (şayet bulduysanız). İyi oluyor.
◆ Geri döneceğinizi düşünerek önünüze çıkabilecek tüm yaratıkları vurun. Sonradan tatsız sürprizlerle karşılaşmak istemezsiniz herhalde.
◆ Ne yapın edin, doğru kontrol etmeyi öğrenin. Şimdi bu ne demek demeyin. Descent 2 de herşey 3 boyutlu olarak düşünülmüş ve eğer bela istemiyorsanız düşmanların her yerden çıkabileceğini düşünün.
◆ Kaymayı öğrenin. Çok zor olmadığından emin olabilirsiniz. Yeter ki işteyin.
◆ Bu oyunu alın.
◆ Bilgisayarınızı upgrade ettirin.
◆ Mutlu olun.
◆ Daha mutlu olun. Bahar geldi, gelcek (hala bekliyorum).
◆ Oyunun karanlık ortamını daha da karanlık yapabilmek için karanlık bir odada kaliteli kulaklıklarla oynayın. Faydasını göreceksiniz.
◆ Kendinizi klozet ya da pisuvar gibi hissetmeyin. Karamsar olmayın.
◆ Mutlu olun demiş miydim (sanırım demiştim)?

Bu kadar lafın üstüne eğer imkanınız varsa ve bilgisayarınıza güveniyorsanız (çok güvenmeseniz de olur) bu oyunu alın diyeceğim, başka birşey demeyeceğim. Çok sevgili arkadaşım Hayvan Ç.ya bir notum olacak. Game-Show'u baltalamaya senin değil, o sevgili başkanın Ali Şen'in bilem gücü yetmez. Kupada ve ligde başarılar. Son şahsi notum ise nisan ayının başında çok kötü bir kazayı güç bela atlatan arkadaşım Altuğ'a aci şifalar diliyorum. Bu ay ilk ve son (belki son olmayabilir) kez sayfayı şahsi mesajlarımla doldurdum. Rahatsız olanlardan şimdiden özür dilerim.

☒ Burak "Bahar Adamı" Bayburtlu

BROS

Computer

ARAYAN HERKESE BEDAVA CD VE DİSKET OYUN LİSTESİ

MAYIS 96 CD OYUNLARI

Bad Majo	Korku-Arcade
Wing Nuts	Arcade-Uçak Sav.
Civilization 2	Strateji
Fast Attack	Denizaltı Sim.
Descent 2	3- D Savaş
Terranova	3-D Robot Sav.
Rise Of the Robots	Dövüş
Lion	Strateji
Silent Thunder	Uçak Sim.
Space Bucks	Strateji
Max. Road Kill	Motorrace

Paparazzi - Spycraft
Track Attack- Sea Legends

CD'YE HER TÜRLÜ KAYIT YAPILIR...

BİLGİSAYARCILAR!
SÜPER DİSKET VE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ İÇİN ARAYINIZ!

TÜRKİYE'DE YENİ OYUNLAR BROS'UN LİSTESİNDEN TAKİP EDİLİR!

MAYIS 96 DİSKETTE EN YENİ OYUNLAR

Command&Conquer Cover Op.	12 D Strateji
Civilization2	18 D Strateji
Collage Slam Basket	5 D Spor
Assault Rigs	22 D Tank Savaşı
Bass Fishing	20 D Balık Avı
Bud Tucker	9 D Süper Adv.
Crusade	9 D Strateji
Extreme Sports	9 D Yarış
Fields Of Battle	5 D Strateji
Iron Blood	4 D Robot Sav.
UEFA Cham. League	18 D Futbol
Rev X	5 D Commando S.
Seek&Destroy	10 D Helikopter S.
Toy Story	1 D Puzzle
Shell Shock	15 D Tank Sav.
Johny Bazoka	9 D Platform
Spiderman vs. Venon	17 D Örümcek A.
Earth Siege II	11 D Robot Sav.
Fast Attack	18 D Denizaltı Sav.
Bearhead	4 D Platform

ve Daha Buraya Sığmayan Yüzlercesi!..

ANSİKLOPEDİ
REFERENCE
MÜZİK
GRAFİK
EĞİTİM
TIP
CD'LERİ İÇİN ARAYINIZ...

UNUTMA! EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR

Adres: Gündoğumu Cad. Demiröz İşhanı No: 9/1 ÜSKÜDAR İSTANBUL
Tel: 0216 391 5403
Fax: 0216 391 5404

INDYCAR RACING

Benim otomobil sporlarına olan merakım geçen yaz Murat'ın sayesinde başladı. Ben bilgisayarda oyun oynarken o Formula-1 seyrediyor, yarış olduğu pazar günleri evden dışarı çıkmıyor, Schumacher kazanınca, benim Galatasaray'ın Fenerbahçe maçında galip gelmesine sevindiğim kadar seviniyordu. Bir kaç yarış böyle geçince insanda ister istemez bir merak uyanıyor tabii. Formula-1 hakkında biraz bilgi almaya başlayınca da ilgin giderek artıyor. Ve başlıyorsun ilk önce pilotları tanımaya, sonra takımları, sonra da arabaları tanımaya. Kendinize yakışıklısından bir de pilot seçtiğinizde de başlıyorsunuz soluksuz seyretmeye. İlk dikkatli ve heyecanlı seyrettiğim yarışı J.Alesi kazandığından benim favorim o. Şu anda Benetton-Renault ve gayet kötü gidiyor. Ama Schumacher'den iyi. (eki ekii ekii)
Şimdi gelelim Indy 500 yarışlarına. Bu da Formula 1'in Amerikancası. İlk birkaç yarış Güney Amerika'da ve Avustralya'da. Daha sonra Amerika'nın değişik eyaletlerinde (Ben trafik canavarı değilim). Formula-1 ile arasındaki farklar bu sayfada bir yerlerde olması lazım. Neyse fazla ukalalık yapmadan oyuna geçelim.Herhalde oyunu sorunsuz install etmişsinizdir. Çalıştırmayı da başardıysanız, karşınıza 6 adet seçenek çıkacaktır.(Niye bana trafik canavarı diyorlar ki?)

◆ **Single Race:** Bu seçenek ile yarışabileceğiniz 15 ayrı pistten birini seçip mavrasına takılıyorsunuz.

◆ **Championship Race:** İşte burası çok önemli. Olay burada bitiyor. Sonra tekrar değinilinecek.

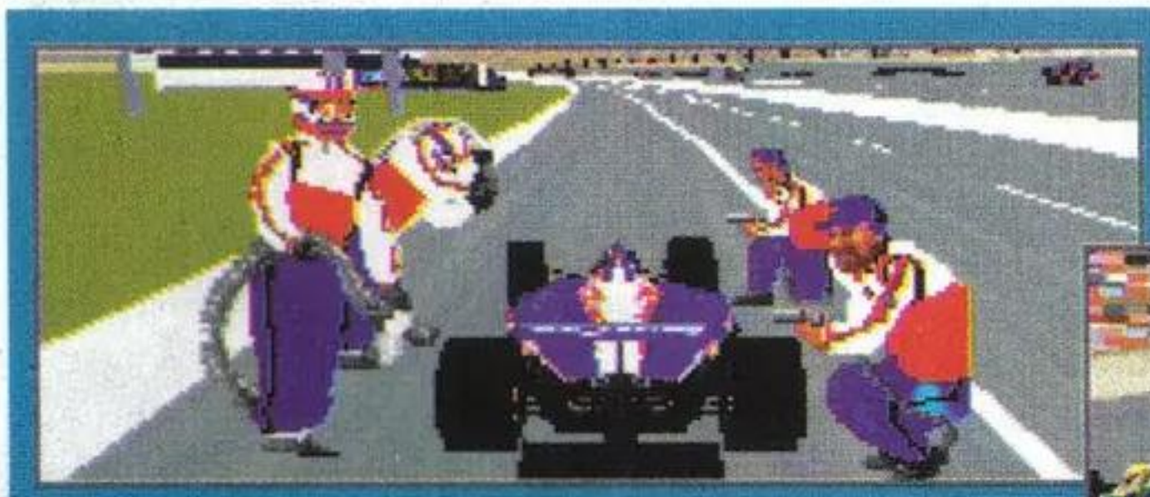
◆ **Preseason Testing:** Burada da yarış sezonu başlamadan önce istediğiniz bir pistte deneme turları atıyorsunuz. Aslında pistleri tanımak için ideal bir seçenek.

◆ **Multiplayer Race:** Burası da çok eğlenceli ama Türkiye de kaç kişi yapıyordur veya yapacaktır bilemem. Modem veya direct kablo ile bağlanıp bir arkadaşınızla aynı pistte kapışıyorsunuz. (İki tane makas attık diye adımız çıktı trafik canavarına.)

◆ **Driver Info:** Şu anda yarışan bütün pilotların isimleri buraya girilmiş. İsterseniz oradan bir pilot seçip yönetebiliyorsunuz. Bir de pilotlar hakkında bilgi almaya yarıyor.

◆ **Options:** Bu seçeneğin alt seçeneklerinde değişik ayarlamalar yapılabiliyor. Ben sizin güzel hatırınız için kısaca tanıtayım:

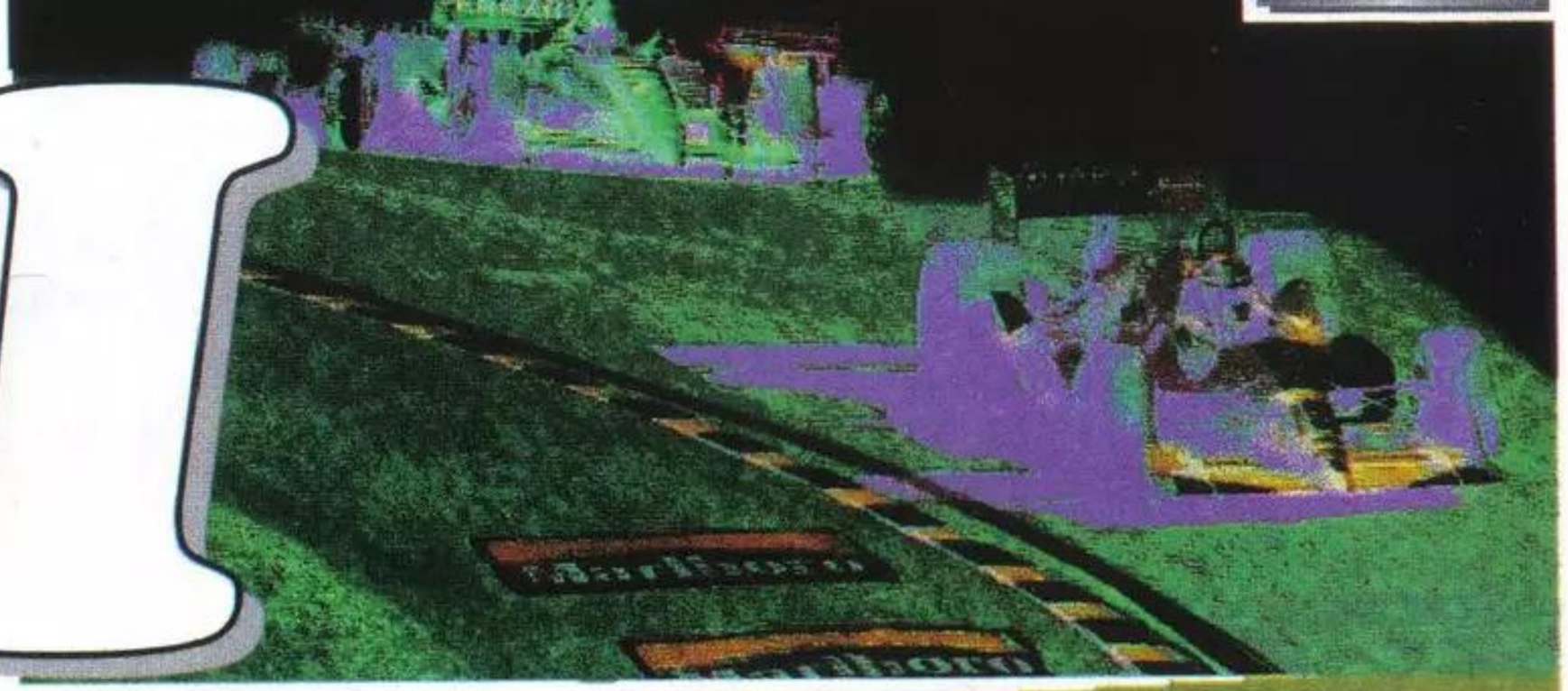
Control: Klavye veya joystick ile oynamak istediğinizi belirtip, tuş ayarlarını yapıyorsunuz.
Realism: Gerçekçilik. Yarış uzunlukları, sarı bayraklar gibi gerçek yarışta olupta, bilgisayar oyununda işinizi zorlaştıracak seçenekleri buradan kapatabilirsiniz. (N'olucak ki herkes atıyor makas.)
Oponents: Rakiplerinizin sürücülük kabiliyetleri ve sayısını ayarlayabiliyorsunuz.
Driving Aids: Burası da çok önemli. Otomatik



Formula 1'deki kalabalık pit-stop'ların aksine IndyCar'da daha az kişilili ekiplerle çok daha curcunalı stop'lar yaşanıyor. İlk gördüğünüzde çok garibinize gidebilir.

IndyCar'da rolling-start denilen hareket halindeki başlama tekniği kullanılıyor. Daha az heyecanlı olsa bile bu sayede startlarda Formula1'e göre çok daha az kaza oluyor.

II



vites, virajlarda otomatik fren, spin atmama gibi seçenekleri açıp daha huzurlu bir şekilde yarışabilirsiniz.

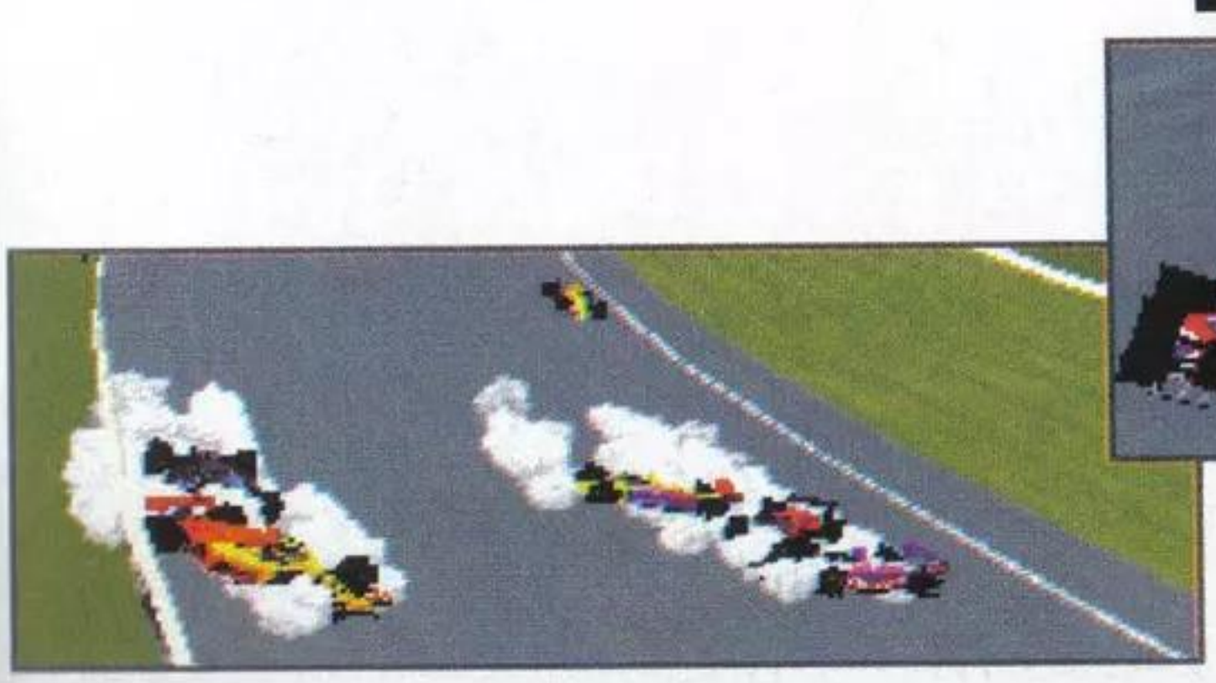
Graphics: Bilgisayarınızın durumuna göre, istemeye istemeye kapatmak zorunda olduğunuz seçenekler burada. Bütün seçenekleri auto yaparsanız, ekrana belli hızda frame update edecek şekilde kendi bütün seçenekleri ayarlıyor. Pentium 75'de bütün grafik detayları açık bir şekilde rahat rahat oynanabiliyor. Düşük konfigurasyonlar için bazılarını kapatmanız daha iyi olur herhalde. (Hem ben şehir içinde o kadar hızlı da gitmiyorum.)

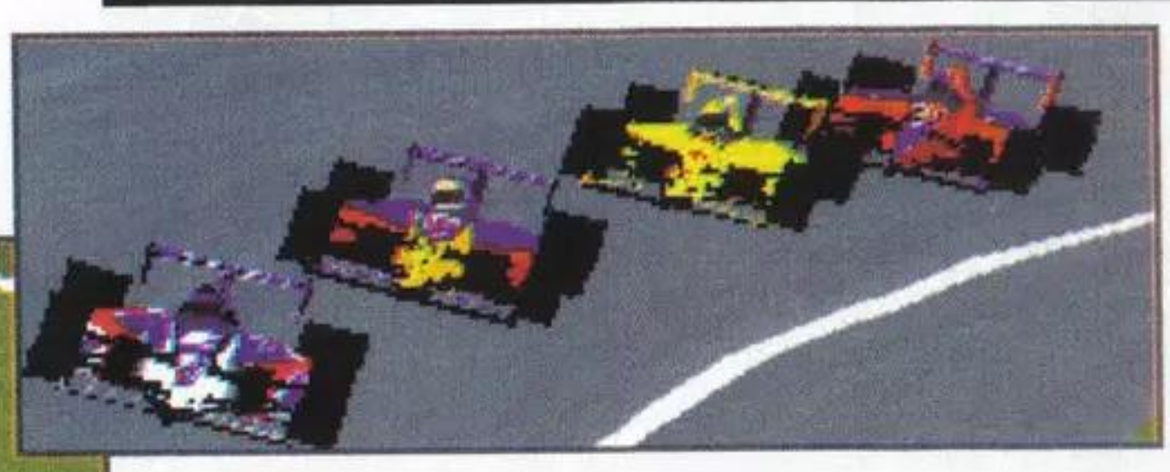
Sounds: Bu seçenek ile de ses ile ilgili ayarlamalar yapıyorsunuz. Motor sesi, spikerin sesi gibi seçenekleri açıp kapatabiliyorsunuz.

Evet... Bütün ayarlamaları seçtiyseniz şimdi geldi sıra içinizdeki trafik canavarını ortaya çıkarmaya. Bence yeteri kadar Single Race oynamadan sakın sezonluk yarışlara girmeyin. Bu arada yeteri kadar demek ile bir aydan falan bahsediyorum. Yanlış hatırlamıyorsam 'Launa' adlı pistte, oyuna ilk başlayanlar alıştırma yapabilirler. Bu pistte çok viraj yok. Sağa sola çarpmadan dönmeyi başarabilirseniz, kaçıncı olduğunuz hiç önemli değil, bir yarışı bitirmeye çalışın. (Aslında ben güvenli araba kullanıyorum. Çekemeyenler çıkarıyor bu trafik canavarı dedikodusunu). Eğer bunu başarabilirseniz, yolun 5 de birini bitirdiniz demektir. Şimdi sıra kendinize biraz daha virajlı bir pist seçip, orada yarışmaya başlayın. Bir kaç yarışı da orada tamamlayıp, sezonu açabilirsiniz. Sezon yarışları aslında oldukça zevkli. İlk bitirdiğiniz sezonda,

top-ten'e girmeyi aklınızın ucundan bile geçirmeyin. Sıkılmayıp da oynamaya devam ederseniz, siz de şampanya banyosuna katılabilirsiniz.

Şimdi gelelim oyunun eksi yanlarına. Bir kere hi-res seçeneği yok. Benim param varsa, çekmişsem altıma bir Pentium 133, kim ne karışır hi-res oynamak istiyorsam. Değil mi ama? İkincisi de oyunun zorluk seviyesini ayarlamak ile ilgili çok ayar var. (Banane! Ben trafik canavarı değilim işte.)Bunları daha basite indirebilseydiler, biz de hesabımızı bilirdik. Kimlerle oynamışız, kimleri geçip birinci olmuşuz. Ama yine de tavsiye edebilceğim bir araba yarışı. Hele hele Formula-1 arabalarınız görüntüsü, sizi etkiliyorsa hiç kaçırmayın derim... ☒ **M. Emin GÜR**





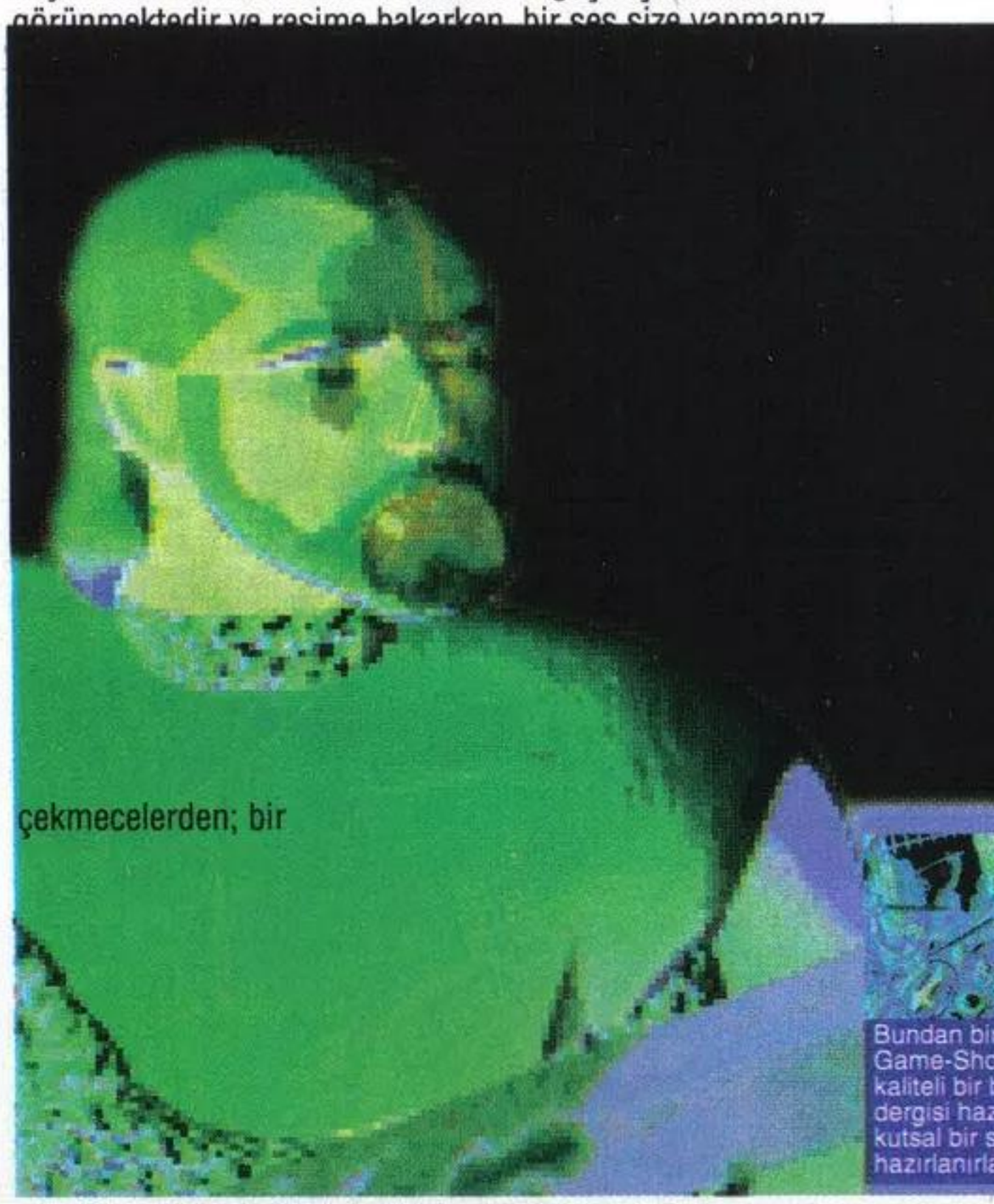
TIME GATE KNIGHT'

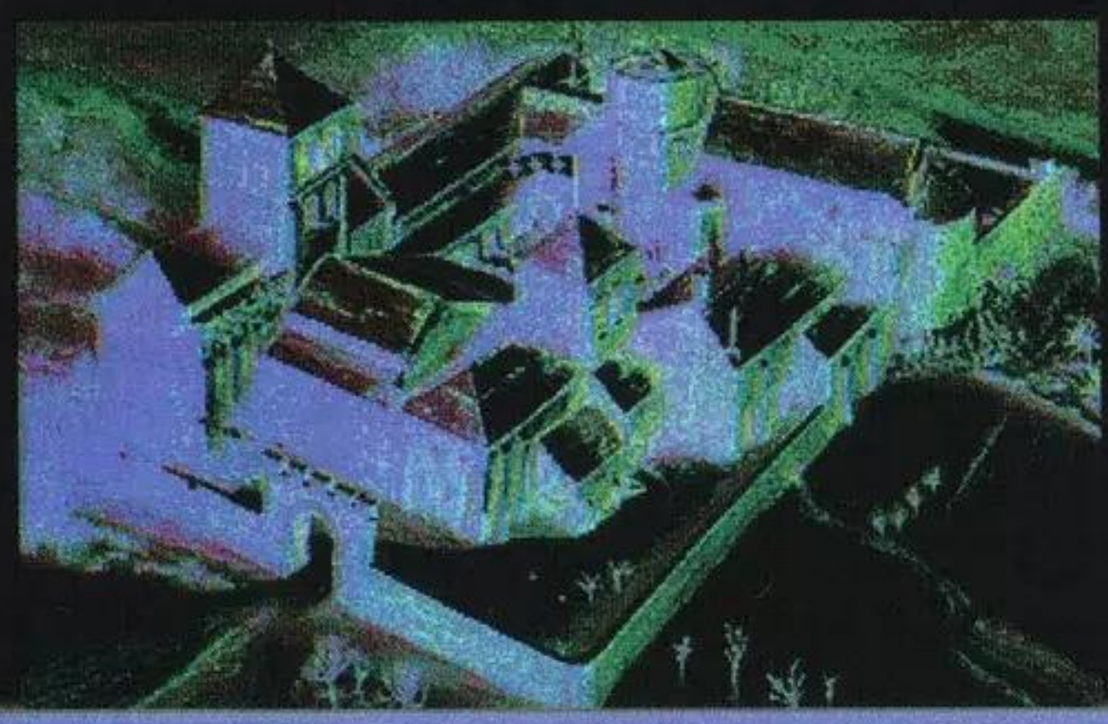
Merhaba dostlar. Ben yine karşınızdayım... Sizlerden özür dileyerek yazıma başlıyorum. Geçen ay tam çözümünü vermiş olduğum, "Swat" adlı oyunun bir bölümü eksik çıkmış. Eğer aranızda bu eksiklikten dolayı oyunu bitiremiyeniniz varsa bize mektup veya telefonla ulaşabilirsiniz. Sizlerinde gördüğü gibi, bu ay dergimiz Mono VGA olmaktan kurtuldu ve artık tamamen renkli bir dergi olarak sizlere ulaşıyoruz. Umarım bu benim kadar sizi de mutlu etmiştir. Artık oyunları sizlere, tam olarak sergileme şansına sahibiz.

Bu ay sizlere çözümünü vereceği oyunun adı; "Time Gate". İnfogrames firmasının bu yeni oyununu eminim hepiniz beğeneceksiniz. En azından "Alone in the Dark"`ı severek oynayanlar, bu oyunuda aynı şekilde oynayabilirler. Evet oyun "Alone in the Dark" türünde oynanan bir oyun. Fakat grafikleri ve içeriği biraz daha gelişmiş ve oyuncuyu, tam anlamıyla oyunun atmosferine sokuyor. Neyse konuyu oraya buraya dağıtmadan, oyunun açıklamasına geçelim...

Oyuna 1995 yılında, Fransa`da bir tarih müzesinin önünde başlıyoruz. Amacımız Wolfran adında bir adam tarafından kaçırılan sevgilimizi kurtarmak. Fakat bunu gerçekleştirmek o kadar kolay olmayacak... Evet. İlk olarak, müzenin içine girin ve sağ taraftaki odaya girin. Burada sol adamımızın sol tarafında duran kulaklığı alın ve odadan çıkarak, karşıdaki odaya girin. Ekranın sonundaki şovalyenin yanına geçin ve burada bulacağınız, kılıç-kalkanı alın. Daha sonra duvarda asılı olan büyük resime bakın. Bu resimde sizin geçmişteki haliniz görünmektedir ve resime bakarken, bir ses size yapmanız

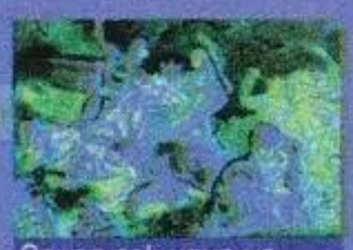
manyetik kart, bir anahtar ve bir gazete çıkacaktır. Bunları alın ve gazeteyi okuyun. Gazetede; müzeyi soyan hırsızların, alarm sistemini durdurmak için karbondioksit kullandıklarını yazmaktadır. Bu bize alarm sistemi hakkında bir ipucu verecektir. Şimdi hayatınızı anlatan resmin bulunduğu odaya geri dönün. Müze kapandığı için, alarm sistemi devreye girmiştir. Yapacağınız tek şey yerde sürünerek odanın çıkışına ulaşmaktır. Bunun için mobilyaların yakınından geçmelisiniz ve laser ışınlarına dokunmamalısınız. Odadan çıktığınızda, tekrar müzenin girişine gelmiş olacaksınız. Yerdeki alet kutusunu araştırın ve burada bir tornavida bulacaksınız. Bu tornavidayı kullanarak, kapalı kapıyı açın. (Alet kutusunun önünde durduğu gecitteki laser ışınlarına sakın dokunmayın.) Kapıyı actıktan





çekmecelerden; bir

Bundan bir yıl önce Game-Show ekibi kaliteli bir bilgisayar dergisi hazırlamak için kutsal bir savaşa hazırlanırlar...



Savaş çok uzun ve kanlı geçer. Bu amansız kavgada MAC aklını, Emin huzurunu, Engin Abla da namusu kaybeder.

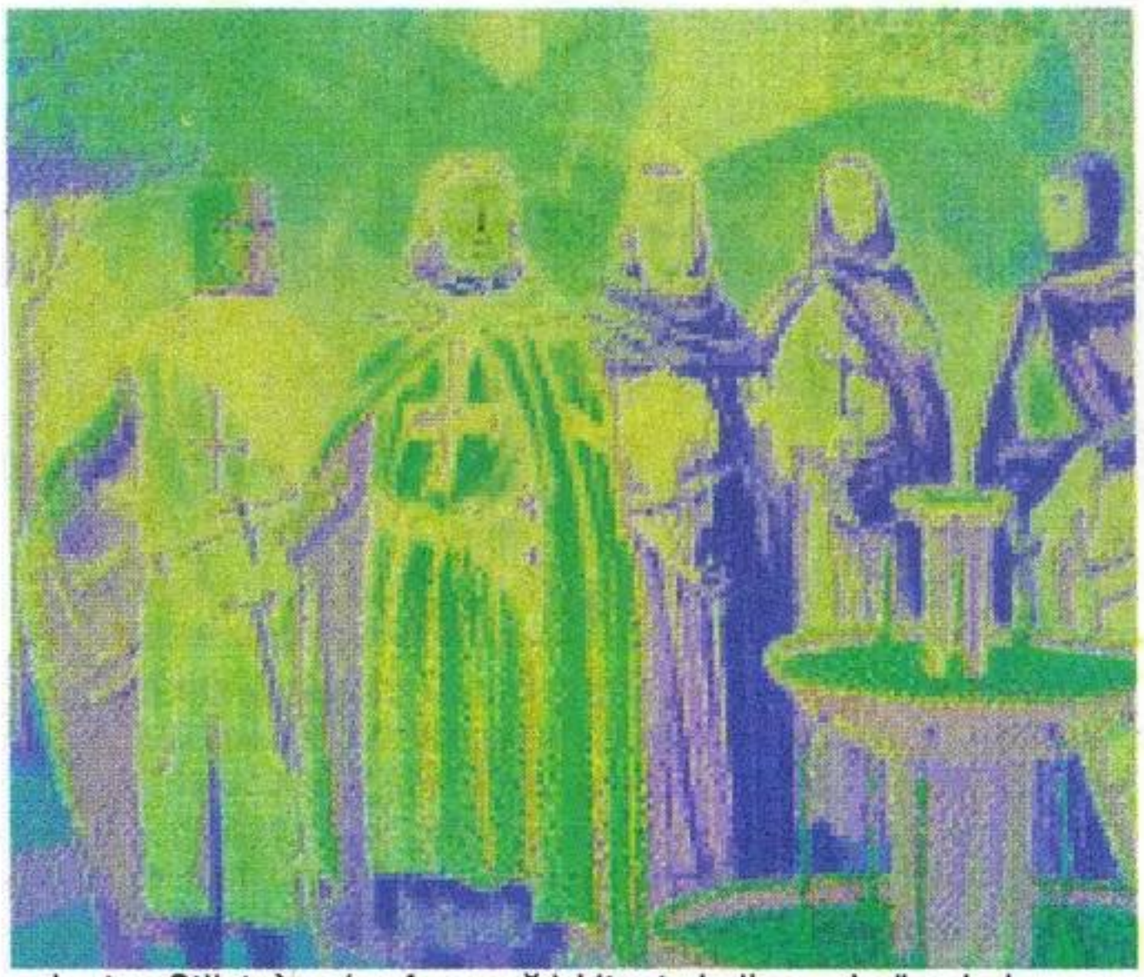
Ama yılmazlar ve tırnaklarıyla, dişleriyle, böbrekleriyle, pankreaslarıyla mücadele ederek birşeyler başarırlar.

CHAPTER 1: CHASE

alarmı devre dışı bırakın. Böylece laserler kalkacak ve yolunuza devam edebileceksiniz. Tam siz ilerlerken, Wolfran gelecek ve alarm sistemi yeniden devreye girecektir. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi bir de şovalye ile dövüşmek zorunda kalacaksınız. Kılıç-kalkanı kullanarak şovalyeyi öldürün. Daha sonra içinde mancınık için cephane bulunan dolabı, manyetik kartı kullanarak açın ve cephaneyi alın. Daha sonra mancınığı kullanın ve içinde onlarca laser ışınının bulunduğu odaya sokun. Burada yapmanız gereken; odanın sonundaki düğmeye ateş ederek alarmı tekrar devre dışı bırakmak. Bunun için, laser ışınlarına değmeden ilerlemeniz gerekir. Ateş edebileceğinizi söyleyen bir mesaj belirdiğinde, mancınığı doldurun ve ateş edin. Sonun da alarm sistemi tamamen devre dışı kalacak ve siz de odaya girip duvardaki kılıcı alabileceksiniz. Kılıcı aldıktan anahtarı fırlattığında, bunu alın ve kapıda kullanarak dışarı çıkın. Yerde duran kılıcı ve karşıdaki matarayı alın. Koridorda ilerleyin ve kaşınıza çıkacak olan nöbetçiyi öldürün. Açık kapıdan içeri girin ve ok atan nöbetçiyi öldürün. Burada bir şişe şarap bulacaksınız. Bunu alın ve dışarı çıkın. Demir kapıları nöbetçiden aldığınız anahtarı kullanarak açın. Merdivenlerden yukarı çıkın. Burada kapı açılacak ve kör bir rahip odadan geçecektir. Onun geçmesini bekleyin ve sonra şöminenin içinden anahtarı alın. Anahtarı şöminenin yanındaki kapıda kullanarak içeri girin. Koç size boynuzlarını takmadan, adamınızın sol tarfındaki bölüme girin. Buradan bir adet baston ve çoban ceketi alacaksınız. Su dolu varilin burada olduğunu unutmayın. Daha sonra karşıdaki kapıdan içeri girin. Bu odadan bir et, bir şişe ve boş bir kova alacaksınız. Kovayı su dolu varilden doldurun ve geri dönüp şömineye dökün. Şöminenin ateşi söndüğünde, bacadan tırmanarak yukarı çıkın. Burada çana tutunarak karşıya geçmelisiniz. Fakat nöbetçilerin sizi duymaması gerkli ve bunun için şunları yapmalısınız. Önce en uca gidin ve burada çoban ceketini kullanarak, çanın içine sokun. Böylece çan çalmayacaktır. Sonra bastonu kullanarak çanın ipini kendinize çekip, karşıya atlayın. Soldaki aralıktan girin ve sola dönün. Yaşlı rahibin uyuduğu odanın üzerine geldiğinizde, rahip giysisinin üzerinde durup, bastonu kullanın. Böylece rahibin giysisini çalmış olacaksınız. İleri gidin ve diğer odaya geldiğinizde; sağ tarafa gidip, aşağıya atlayın. Aşağıdaki odaya düştüğünüzde, demir kasayı açın. İçinden hologram ve bir şiir kitabı çıkacaktır. Bunları aldıktan sonra, bacı ileri doğru

Savaşın sonunda skıcı dergilerle okuyucu boğan diğer dergileri esir alırlar ve onların bir daha virus konulu yazmalarını engellerler.

İlk başta kazanmış gibi görünseler bile daha önlerinde fethedilecek kapitalizmin yıkılmaz kaleleri vardır. Bakalım nolcak bu gençlerin halleri.



çıkartın. Stileto`yu (zarf açacağı) kitapta kullanarak, üzerinden "crystal gem" çıkartın. Kitabı masadan alın ve kasanın olduğu odaya dönün. Kitabı ve tahta kutuyu kasaya koyun. Odadan çıkın ve meşaleyi tekrar iterek gizli geçidi kapatın. İçeri bir rahip girecektir. Dışarı çıkın ve rahibin tam arkasından yürüyün. Ekranın altında dömeniz gerektiğini söyleyen bir mesaj çıktığında, sağınızdaki kapıdan içeriye dalın. İçeri girdiğinizde solunuzda duran tahta vazoyu alın. Bunu fırlatarak kırın ve içinden çıkan anahtarı kullanarak, soldaki kapıyı açın. Odaya girin. Bu odada bir kitap bulacaksınız, bu kitapta uyku iksirinin nasıl hazırlandığı yazılıdır. Bunun için gerekli malzemeleri odadaki raflarda bulacaksınız. İksiri hazırlayın ve dışarı çıkın. Daha sonra hastenedeki diğer odaları araştırın. Derilerin işlendiği odaya girin ve solunuzda duran raftan, deri kesme aletini alın. Ekmek pişirilen odaya gidin ve masanın üzerinde duran ekmeğialın. Bir ekmek de fırında duruyor. Bunu da alın ve dışarı çıkın. Ekmeklerden birinin üzerine yaptığınız iksiri dökün. Yaşlı adamın bulunduğu odaya gidin ve adam üzerinize gelirken hazırladığınız ekmeği fırlatın. Adam uyuduğunda, heykelin üzerinde deri kesme aletini kullanın ve çıkan taşı alın. (Bu aleti hastenede karşınıza çıkan bütün heykellerde kullanın.) Dışarı çıkın ve karşınıza çıkan nöbetçileri öldürün. İkinci nöbetçiden bir anahtar çıkacaktır. Bu anahtarı kullanarak, morgun kapısını açın. Bu odada, masada yatan cesedin kalbini itin. Böylece altın bir kalp alacaksınız. Eğer toplam sekiz değerli taşı topladıysanız, (Bunlardan üç tanesi, diamond olmalı.) altın kalbi köşedeki heykelde kullanın. Hemen çıkan heykelin elindeki içkiden için. Buradaki demo bittikten sonra Wolfran ve adamları gelip sizi yakalayacaktır. Uyandığınızda kendinizi bir tekerleğe bağlanmış olarak bulacaksınız. Başınızdaki adam gittikten sonra, sağ oka basarak buradan kurtulun. Kurtulduğunuzda, nöbetçiyi öldürün ve masanın üzerinden eşyalarınızı alın. Daha sonra tekerleğin yanındaki meşalelerin yerlerini değiştirin. Koridordan sola dönün ve karşınıza çıkan adama yüzüğü gösterin. Adam öldükten sonra, üzerinden çıkanları alın ve sandığa bakın. Bulduğunuz herşeyi alın. Wolfranın sizi izlediğini göreceksiniz. Kırmızı taşı çantaya koyun ve böylece Wolfran sizi izleyemeyecektir. Masanın üzerinde duran kadehten dokuz değerli taşı alın. Gizli kapıyı açmak için yüzüğü kullanın. Kütüphaneye gittiğinizde, rahip kılığına girmiş iki tane şeytanı öldürmeniz gerekecektir. Yemekhaneye açılan çiftli kapıyı açın ve içeri girin. Masanın üzerinde duran tabakları alın ve onları kullanın. Elinizde tabaklarla mutfağa girin. Arkaya gidin ve burada iki tane tabut göreceksiniz. Bu tabutlarda elinizdeki taşları tabutlarda kullanın ve anahtarı alın. Tekrar mutfağa dönüp, anahtarı kullanarak mezarlığa giden kapıyı açın. Mezarlığa girdiğinizde, hologramı kullanın. Hologram sizi gelen zombilerden bir süre koruyacaktır. Kulenin giriş kapısını koruyan ghoul`u öldürmek için elinizdeki tahta haçı kullanın.

Ghoul öldükten sonra bir diş bırakacaktır. Bu dişi kullanarak, kapıyı açın ve içeri girin. Kuleye girdiğinizde, merdivenlerden yukarı çıkın. Burada Berwal`ı göreceksiniz ve Berwal size gizli geçidi açacaktır. Tekrar tekerleğe bağlandığınız odaya dönmelisiniz ve buradan da ilk atıldığınız hücrelere dönün. Buradaki nöbetçiyi öldürüp hücrenin anahtarını alın. Berwal`ın hücresinde Juliet`in kılığına girmiş bir yaratık göreceksiniz. Hücrenin kapısını açıp içeri girin. Buradaki objeyi alın ve yaratıktan kaçarak, kütüphaneye dönün. Kütüphaneye geldiğinizde dışarı açılan kapıdan çıkın. Etrafta dolaşın ve kapının önünde duran nöbetçiyi öldürün. Daha sonra kapıdan içeri girin ve etrafınıza bakının. Duvardaki bütün kabrtma resimlere bakın ve yedi rakkamını gördüğünüz resmi itin. Bir kapı açılacaktır. Kapıdan girin ve kara şovalye ile dövüşün. Daha sonra merdivenlerden çıkın ve bulduğunuz ilk ağarlığı kullanın. Böylece çatıya çıkacaksınız. Çatıya çıktığınızda, arka taraftaki tabutun yanına gidin ve diamond ları tabutta kullanın. Tabuttan çıkan boruyu aldıktan sonra, Wolfran`ın adamları sizi yakalayacaktır. Fakat dostumuz Berwal sizi kurtarmak için gelecektir. (Bu onu son görüşümüz olacak.) Celladın size doğru yaklaştığını gördüğünüzde kafesten çıkın ve topuzu alarak masanın yanına kaçın. Böylece yukarıdan sizi izleyen Montfalcon`dan saklanmış olacaksınız. Masanın üzerinde duran eşyaları alın ve boruyu öttürün. Artık görkemli bir savaşçıya dönüşeceksiniz. Cellatı artık kolayca öldürebilirsiniz. Doğruca ileriye gidin ve altın haçın bulunduğu ufak odaya girin. Daha sonra altın haçı itin ve açılan merdivenlerden yukarıya çıkın. Montfalcon`un kırdığı pencereden dışarı çıkın ve onunla dövüşün. Onu öldürmenin tek yolu aşağıya düşmesini sağlamaktır. Montfalcon`u öldürdükten sonra, içeri dönün ve Wolfran`ın daha önce önünde durduğu çiftli kapının önüne gelin. Duvardaki sönük meşaleyi itin. Yukarı çıkın ve tahta haçı heykelde kullanın. Dha sonra ortaya çıkan küçük heykeli itin ve böylece gizli geçiti açın. Açılan merdivenlere doğru gidin ve merdivenlerden aşağıya inin. Buraya vardığınızda, sakın pentegrama dokumayın. Heryeri arayın ve herşeyi alın. Öteki odada bir kitap bulacaksınız. Bu kitapta yazanları uygulamalısınız. Gerekli malzemeleri bu iki odadan bulabilirsiniz. Aldığınız meşaleyi pentegramda kullanın ve yok olmasını sağlayın. Daha sonra, yaptığınız iksiri elinde kitap tutan heykelde kullanın. Bir kapı açılacak ve en sonunda Juliet`e ulaşacaksınız. Mühürü alın, kovayı suyla doldurun. Daha sonra bu suyu Juliet`in üzerine dökün. Çıkan yaratıktan kaçın ve yukarı çıkın. Pentegrama dokunmayın ve yukarı çıkarak burada bulacağınız büyük haçı kırık cama doğru itin.

Evet dostlar artık Wolfran yanarak aramızdan ayrıldı. Juliet yanınıza gelip size eldiveni verecek. Önce mühürü ve sonra eldiveni kullanarak, bu maceraya son verin. Sonunda Juliet`le birlikte 1995 yılına geri döndünüz. Artık Wolfran sizin için hiçbir tehlike oluşturamayacak! Belki de...

Gördüğünüz gibi bu oyunun da sonuna geldik. Bir şey daha söylemeliyim. Ben size verdiğim açıklamada, enerjinizi yenileyecek yiyecek ve içecekleri yazmadım. Artık bunları bulabileceğinizi sanıyorum. Umarım sizlere yardımcı olmuşumdur. Bu oyunu almak isteyenler CD-ROM ve disiket versiyonlarını bulabilirler. Hadi bakalım oyunun tadını çıkarın...

Gökhan 'Madman' Tarcan

PERLA BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ

Avrupanın EN YENİ CD-Rom oyunları
!!! 3 Ay Sonra Değil !!!
!!! Anında Elinizde !!!

RAKS BAYİİ

Yeni RIPPER (6CD)

Yeni Duke Nukem 3D (DOOM 4

Yeni URBAN RUNNER

Yeni Advanced Tactical Fighters

Yeni TERRANOVA (2CD

Yeni Grand Prix II Yeni "D"

Yeni Spy Craft (3 CD)

Yeni TRACK ATTAC

BANKA MATİK

VISA

KURYE Ve KARGO SERVİSİMİZ MEVCUTTUR.

Tüm Bilgisayar ürünlerini bizden temin edebilirsiniz

Orjinal, Oem Arşivimiz ve Siparişleriniz İçin: 0212 2465788 - 0212 241562

Adresimiz: Vali Konağı Cad. Zafer Sok. No:48/3 Nişar
(Marks & Spencer Karşı Sokağı) Istan

Yıllar yılı insanlık, en büyük düşmanı olan Kilrathiler ile savaşmış ve bu savaştan başarı ile çıkmıştı. Bu zaferde en büyük payı olan ise kuşkusuz ,rakiplerinin bile ona saygı ile baktığı insan Col. Cristopher Blair idi. Savaş bitince o da aktif görevinden ayrılıp normal bir yaşama dönmüştü. Ama çok uzun bir süre bu halde kalamayacaktı. Çünkü Kilrathi lerin bittiği yerden yeni bir pislik, insanların hırsı çıkmıştı!

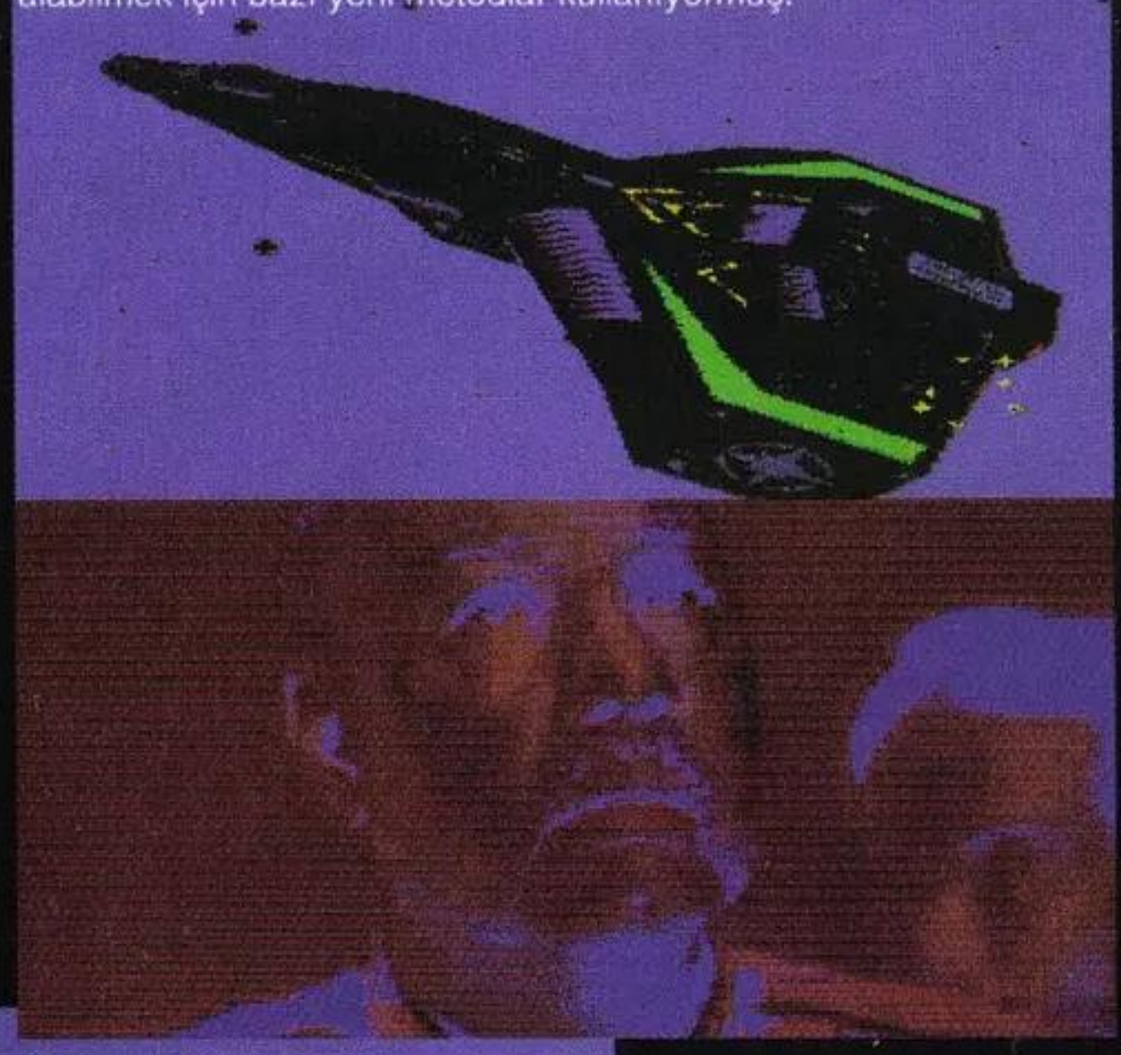
Bu yeni düşman her ise insan ırkını arkadan vurmuş ve onu gafil avlamıştı.Kimse bu tehlikenin kimden geldiğini veya neden yapıldığını henüz bilmiyordu. Bir saldırı büyük bir hastane gemisini ve tüm eskortlarını yok etmiş,tek bir insan bile sağ kalmamıştı. Ortalıkta esen yeni panik havası ise kendini işe yaramaz hisseden asker bozuntusu insanlarla dolu ,insanlığın yeni ama gereksiz derecede büyük filosuna heyecan ve tekrar kendilerini kanıtlarma imkanı vermişti. Emin olun bu fırsat da kullanmasını bilenler tarafından sonuna kadar kullanılacaktı.

10 milyon dolarlık büyük produksiyon işte buna benzer bir konu üzerine kurulu. Wing Commander serisi gerçekten tüm bilgisayar kullanıcılarının bildiği ve en azından serinin bir oyununu oynadıkları bir klasik olmuş durumda. Bu serinin üçüncüsü ise oyun pıyasasında gerçek bir atılım olmuş ve 4 cd gibi büyük bir alanı kaplaması ile multi cd li oyunların öncüsü olmuştu. Bundan daha iyisi ne olabilir diye kendi kendime sorduğumu hatırlıyorum, Çünkü bu oyun zaten tümüyle digitize idi ve bence bugünkü bilgisayarların kapasitesi ile bundan daha kaliteli bir oyunun yapılması bana imkansız gorünmüştü. Ama WC4 u gorünce gerçekten tüm düşündüklerimi unuttum. WC4 gerçekten grafileri ,hızı ve inanılmaz ses ve efektleri ile beni gerçekten çarptı. Gerçi oyunun gerektirdiği minimum konfigurasyon biraz daha ilerlemiş ama size sundukları ile bunu gerçekten unnutturuyor.

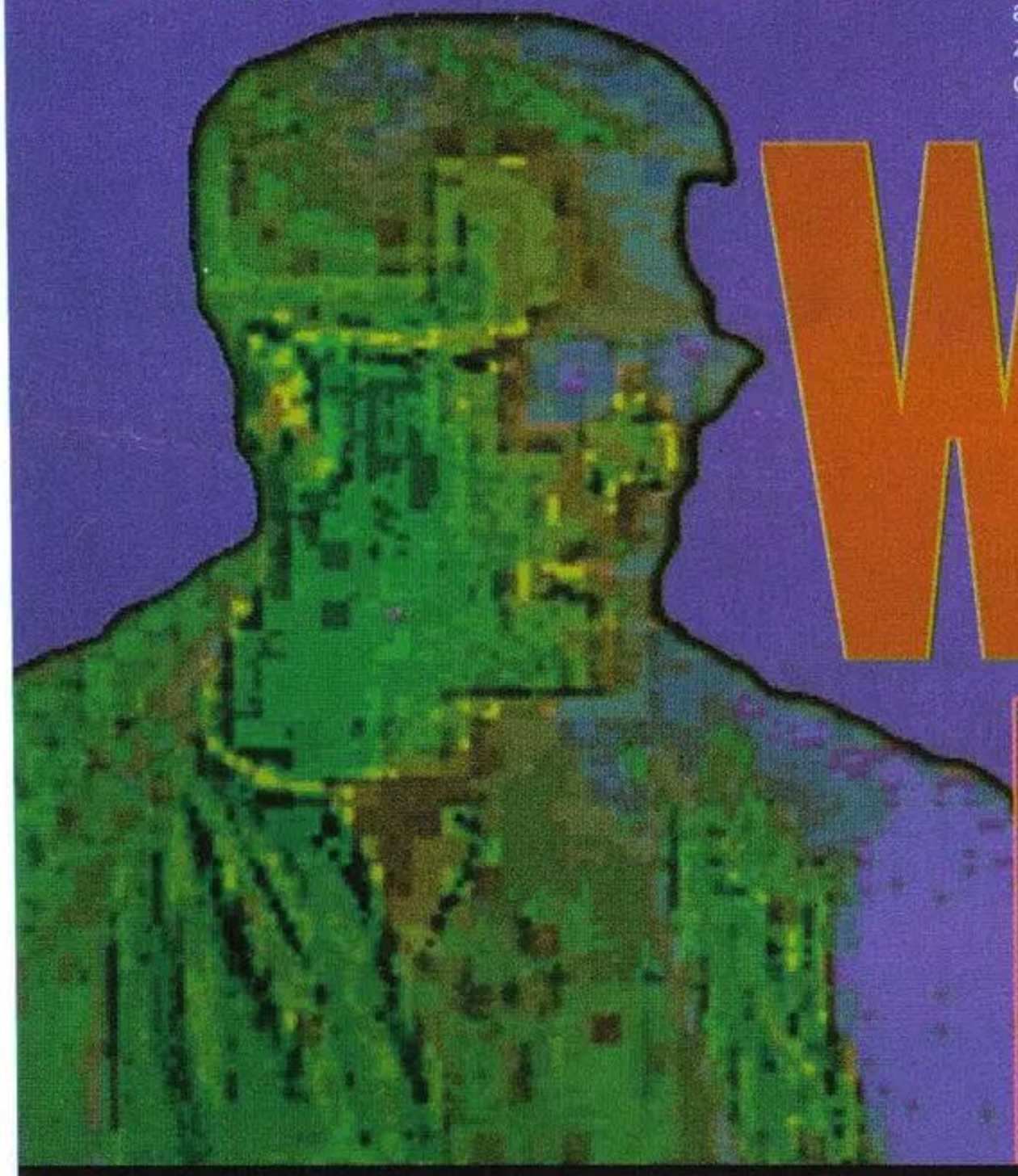
WC 4 un en muhteşem tarafı bildiğim kadarı ile bilgisayar tarihinde ılk kez kullanılan Dolby Surround ses sistemini kullanması. Yani eğer evinizde Surround amfiniz varsa oyun bu sistemi tam anlamı ile destekliyor. Açılış demosu zaten sizi yeterince çarpacaktır eminim.

KILRATHI SAVAŞI KAHRAMANLARI

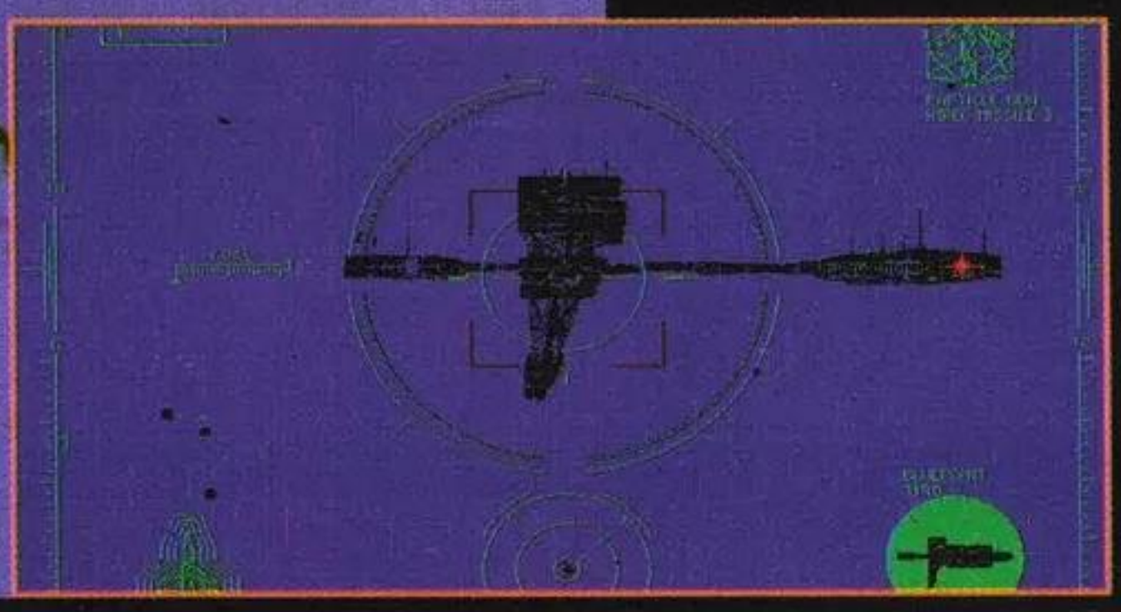
EMİN: Savaş bittiğinden beri bir dergi çıkarıyor. Duyduğumuza göre artan masraflar yüzünden son zamanlarda dergiye reklam alabilmek için bazı yeni metodlar kullanıyormuş.



SERKAN: İlk başlarda Emin'in dergisinde çalışmaya başlamış ama herkesin durmadan onla uğraşmasından sıkılınca utancından zenci olmaya karar vermiş, şimdi bir Reggae grubu kurmaya çalışıyor.

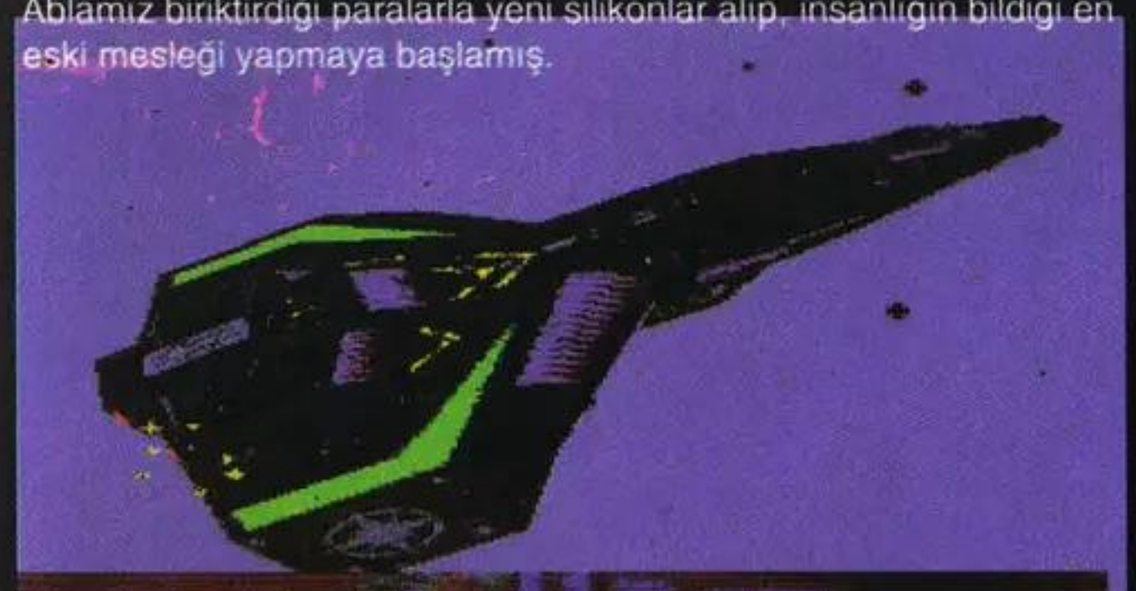


WING 4



ŞİMDİ NERDELER?

ENGİN ABLA: Pilotlar evlerine dönünce yolsuz kalan Engin Ablamız biriktirdiği paralarla yeni silikonlar alıp, insanlığın bildiği en eski mesleği yapmaya başlamış.



TİMUR: Tahmin etmişsinizdir ama hala yanından yeterince kaçmayı başaramayan herkese nasıl en iyi hareketleri yaptığını, nasıl en çok gemi vuranın o olduğunu ve hem bu kadar yakışıklı, hem bu kadar yetenekli olmasının mucize olduğunu anlatıyor.

oranla korkunç derecede net ve güzel. Yeni sıkıstırma formatı herhalde bunu sağlamış. Raytrace denen şeyin nelere kadir olduğunu bu oyun size bir kez daha göstereçek.

Demo bitince ki siz bunu fark etmeyeceksiniz bile, birden oyun sizi Mark Hamill olarak olayların içine birinci kişi olarak sokuyor. Interaktif yani kararları sizin aldığınız bölümlerde gerçekten sorumluluk WC3 de olmadığı gibi sizin üstünüzde bu sefer. Yanı bazen yanlış kararlar siz öyle yerlere sürüklüyor ki oyunu ölümünüze koza ağzınız sebep olabiliyor. Bu yüzden animasyonları sürekli ESC ye basıp geçmeyin ve konuşmaları ve oyunu iyi takip edin. Esc ye basmak dedim de WC3 de gerçekten uzun süren bu animasyonlari geçme opsiyonu artık 1 saniye sürüyor sadece. Yani eğer bildiğiniz bir yeri veya sıkıcı bir sahneyi çabucak seyretmeden geçebiliyorsunuz.

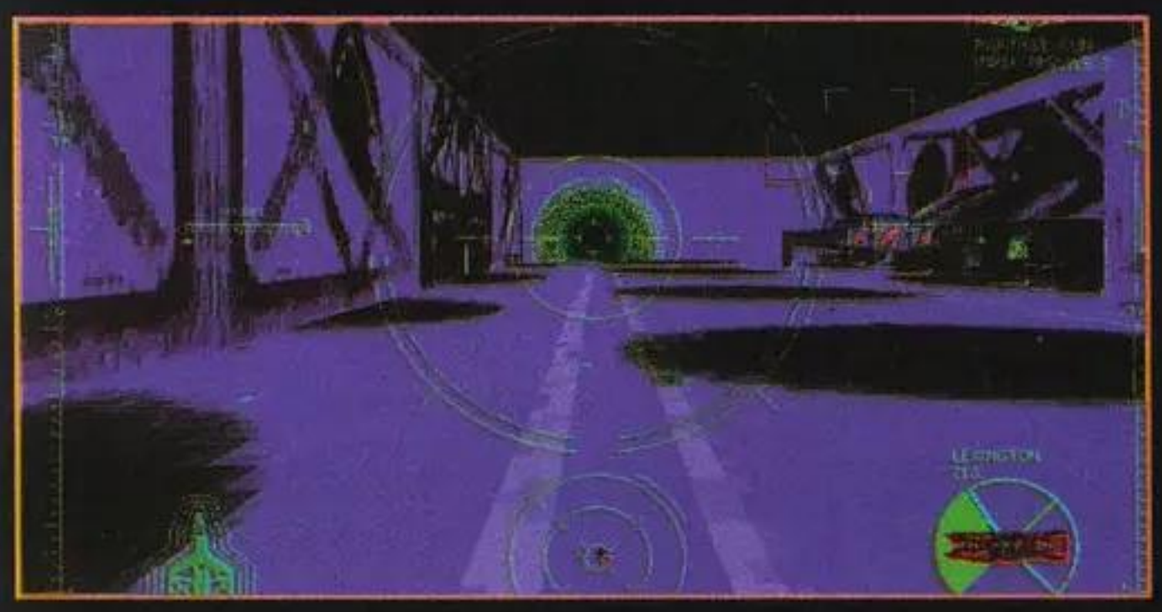
İlk kararlarınızı verdikten sonra WC3 den tanıdığınız en büyük rakibiniz olan ve garip bir insan olan pilot Maniac sizi barda bulup aktif göreve çağırıldığınızı söyleyecek. Artik tekrar görev başına!

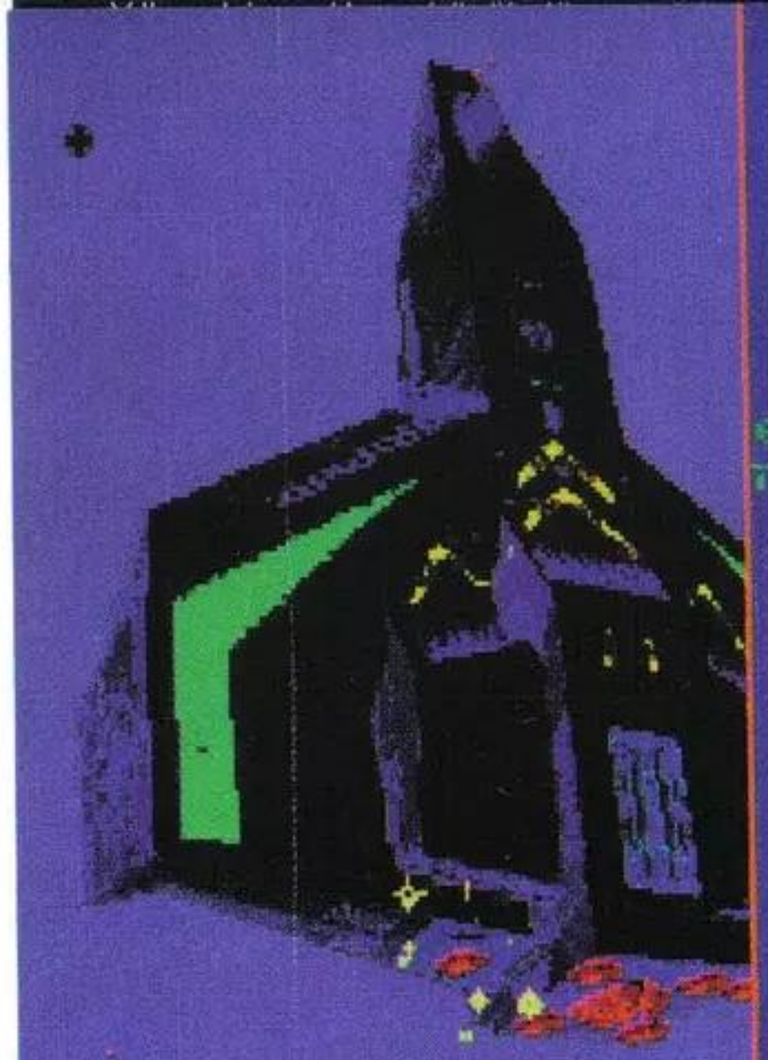
Gemileriniz yerden havalanınca uzayda size birkaç korsan saldıracak. Ne surat değil mi? Daha ilk göreve bile çıkmadan oyun sizi böyle sınıyor. Eğer geçmeyi başarabilirseniz ne ala ama geçemezseniz tekrar başlamak zorundasınız.

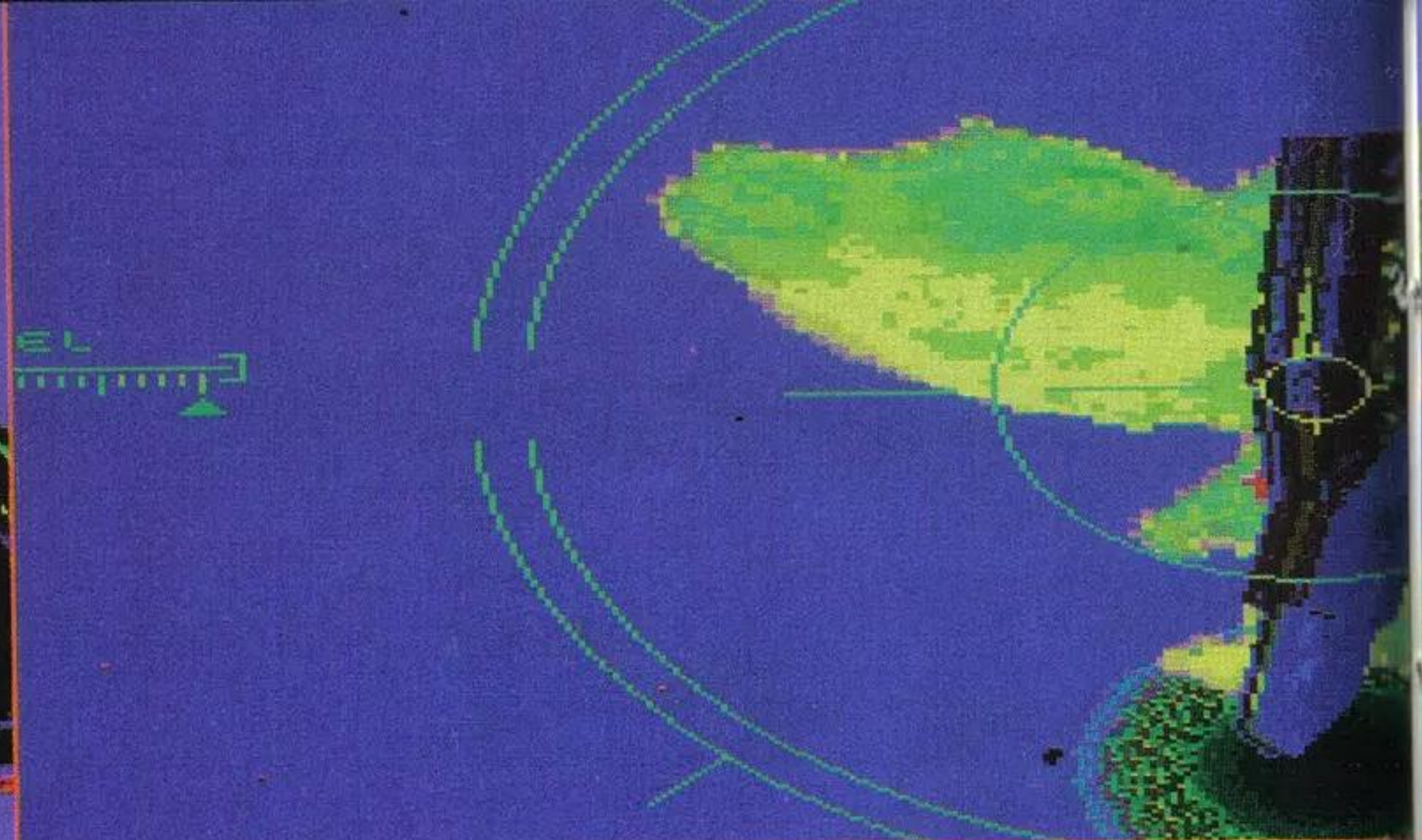
Bu olaylar bitince buluşma yerine varıyorsunuz ama o da ne! Bir gemi tam önünüzde içinde 3000 kişi olan büyük ana gemiyi patlatıyor ve işin kötüsü bir de sizi tehdit ederek olay yerinden uzaklaşıyor. Artık bu katliamı yapan adamlarla İlk karşılaşmanızı yaptınız ve onlar sizi tanıyor! Bu büyük kayıp sizi zor durumda bırakıyor ama bilgisayar zorda olsa gidebileceğiniz yeni bir nokta saptayıp sizi oraya götürüyor. (Burada ekranın tepesinde çıkan AUTO yazısını görünce A tuşuna basın ve bu bölümü geçin. Auto, otomatik pilot demek.Ama bu pilot yanlızca etrafta düşman olmadığı zaman ve siz işlerinizi bitirdikten sonra işiniz kolaylaştırmak için yapılmış . Başka zamanlarda yanı Auto yazısının yanmadığı zamanlarda kullanamazsınız.)

Bu yeni noktada uzay filosu sizin haberiniz bile olmayan yeni ve muhteşem gemileri ile sizi karşılıyor. Bir mekiğe binip oradan ayrıldıktan

COMMANDER 4







sonra Admiral TOLWYN sizi kabul ediyor ve yeni olaylar hakkında kisa bir nutuk çekip filosunu övüyor. Artık buradan ayrılıp yeni görevlerinizi yerine getirmek için geminize gidebilirsiniz. Oraya vardığınız da ise eski komutanınız Eisen ile tekrar çalıştığınızı öğrenip onunla konuşuyorsunuz. Artık oyunu Save edebilirsiniz. Bunu Eisen i gördüğünüz odada yani flight control de sağda bulunan ekranı kliklediğinizde çıkan menülerden yapabilirsiniz. Burada şimdilik açık olmayan bazı ikonlar var . Bu ikonlar sizin göreve çıkarken geminiz üzerinde gerekli gördüğünüz ayarlamaları yapamanızı sağlıyor. Bu değişiklikleri silahlar üzerinde yapabilirsiniz.Eğer size alternatif sunulmuşsa geminizi değiştirebilirsiniz. Birde co-pilotunuzu seçebileceğiniz bir ikon var. Burada pilotlar cesaret,atış yeteneği gibi özelliklerine göre puanlanmışlar.

Yazının sonunda bulunan klavye örtüsü ,gemiler ve silahların özellikleri hakkında ki bölümü mutlaka okuyun çünkü oynunun gerçekten karışık bir takım tuşları var ve eninde sonunda çoğunu kullanmak zorunda kalacaksınız. Zaten pek çoğuda size kolaylık sağlamak için konmuş şeylerden oluşmuş.

Eğer işiniz bitti ise buradan çıkın ve ekranın altını klikleyip officers lounge a gidin . Burada yine sizi WC3 den tanıdık biri olan Vagabond karşılayacak. Şimdilik pek yapacak bir şey yok. Tekrar geri donun ve soldaki kapıyı klikleyip görevinizi komutan Eisen dan öğrenin . Yine WC3 de olduğu gibi oyunun dördüncüsünde de mission briefing bölümü muhteşem yapılmış. Gerçekten bu kadar kaliteli ve animasyonlarda süslü bir briefing hiçbir oyunda yok. Görevinizi öğrendikten sonra ekranın ortasındaki merdivenleri klikleyip geminize gidin. Oyun biraz sonra başlıyor . Aman lütfen klavye örtüsünü iyi oğrenin yoksa çok zorlanırsınız.

Oyunun bundan sonrası artık tümüyle sizin göz,el koordinasyonunuza kalmış. Tabii aklınıza da. Size ilerki bölümlerden biraz bahsedeyim ki bazen nasıl durumlara düştüğünüzü anlayın.

Bir bölümde size Eisen ve gemisinin kaçtığı ve hainler oldukları söyleniyor. Emir ise kesin. Git ve yok et! Tam hedefe gelip tetiğe basacakken bir telsiz mesajı herşeyi değiştiriyor. Telsizdeki Eisen ve size dostunuz olduğunu ve asıl hainlerin CONFEDERATION da kimlerin olduğunu söylüyor. Şimdi önünüzde iki seçenek var. Affermitive ve ya Negative . Eğer olumsuz cevap verirseniz Eisen kebap oyun son. Olumlu cevap verirseniz bu sefer kendi saftorik co-pilotlarınızla kapışacaksınız ya!

Mesela bir görevde de size hayran yeni yetme pilot Catscratch zor duruma düşüyor ve yardım istiyor... Eğer yardım ederdeniz sizin bir işiniz yarım kalacak ama etmezseniz en büyük hayranınız ve sadık bir dost olan Catscratch e son bir defa bakın bari.

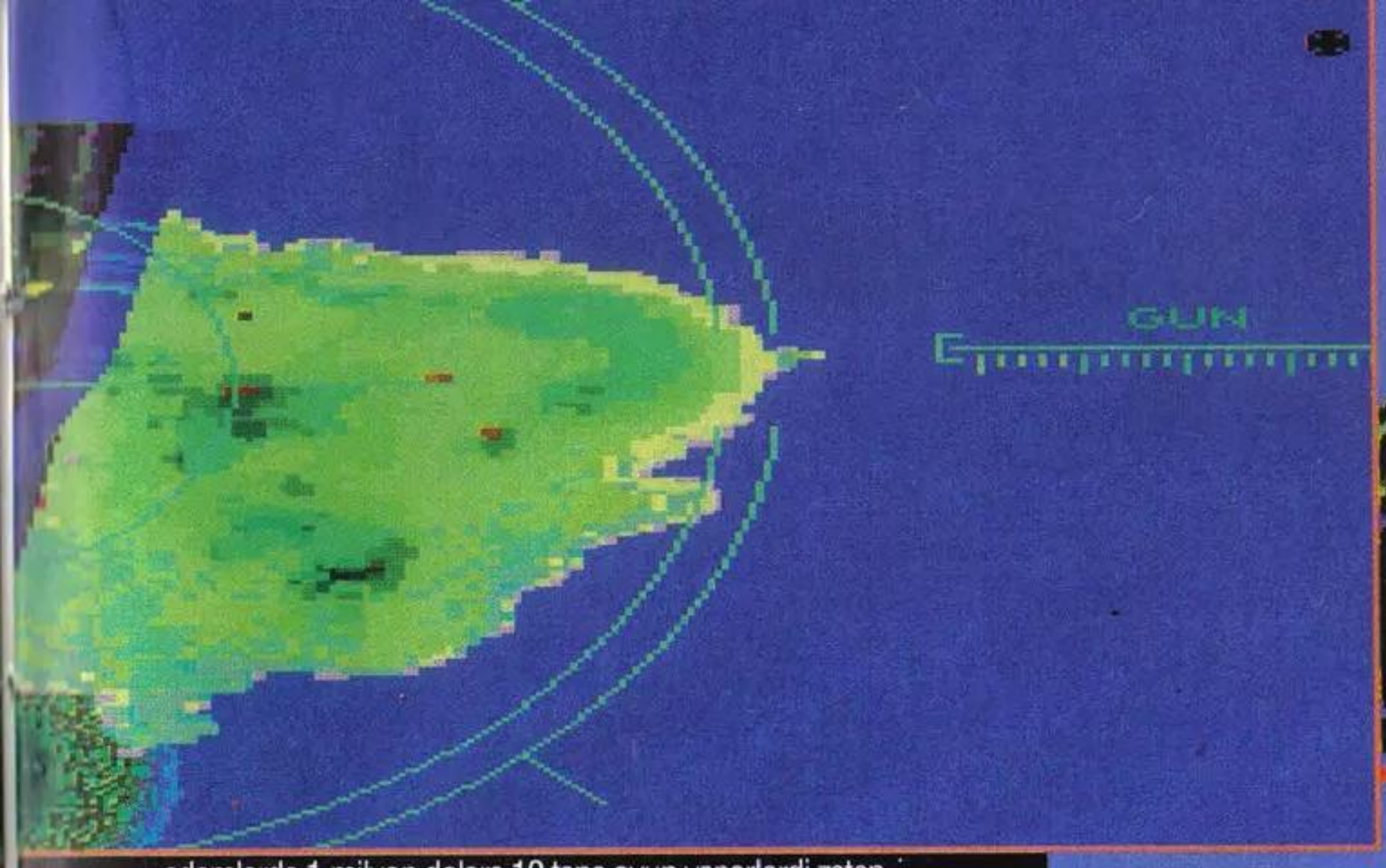
Yine ilginç ve yeni bir özellik olarak MIP denen küçük podlar var. Bunların içinde gemileri ele geçirmekle görevli askerler var. Siz gemileri hareket edemez ve kendilerini savunamaz hale getirdikten sonra yani gemileri disable ettikten sonra bu Mip leri gemilere atıyorsunuz ve onlar da gidip gemileri ele geçiriyorlar.

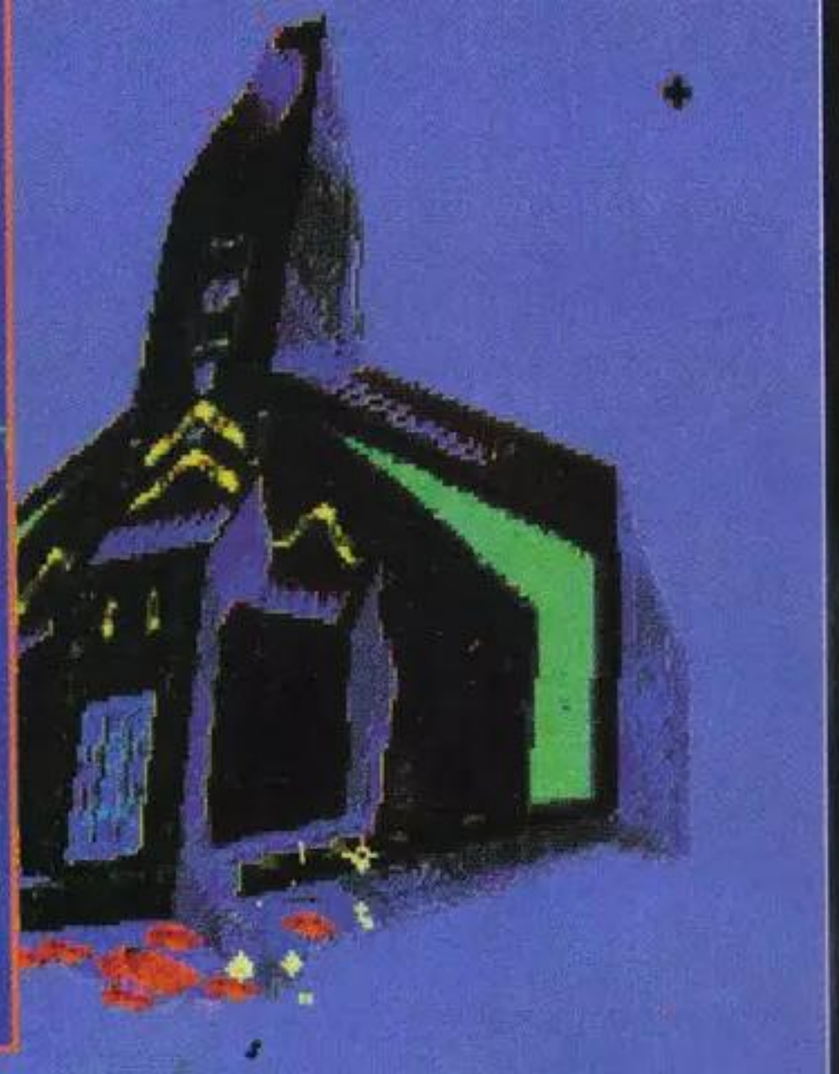
Oyunun yer görevleri ise taxture map li ve bayağı güzel yapılmış. Burada bazen yok etme görevlerine bazen de fotoğraf çekmek gibi görevlere gidiyorsunuz.

Bilinmeyen düşmanlarınız ise bir süre sonra öğreneceğiniz gibi Black Lance dene bir topluluk. Bu saldırganlar daha önce Kilrathilerle olan Savaşınızda sizin tarafınızda şavaşan Border Worlds de ki tipler çıkıyor . Ama hepsi bu ise dahil değillller. Bu insanların bazıları şavaş manyağı Admiral Tolwyn tarafında karmaşa çıkarmak amacı ile kullanılıyor. Yani asıl hain Tolwyn. Zaten oyunun sonunda onu interaktif bölümde konuşmalarınızla konsey onunda suzlu düşürmeye çalışıyorsunuz.

Bu kadar özet yeterli . Artık kendiniz oynayin ve bu güzel oyunun zevkine varın. Oyun hakkında genel bir fikir belirtmek gerekirse bayağı güzel ve pc nizi size tekrar sevdirebilir.Ama yine de bana sorarsanız Tie Fighter mı yoksa Wing Commander 4 mü diye size cevabım Tie fighter olacaktır. Sebebi ise WC serisinin hiçbir oyununda Tie Fighter oyunun daki uçuş ve şavaş sahnelerinin zevkinin yakalanamaması. Ben 10 milyon dolar verip oyun yapacak olsam 1 milyon dolarda Lucas in poligon hesaplayan garip dahilerine verip adam gibi bir uçuş bölümü yaptırırdım. Herhalde o

İki oyunu karşılaştırmak ne kadar adil bilmiyorum ama yapacağınız seçim genelde bilgisayarınızın gücüne dayanıyor. Ara ekranlar ve senaryo olarak Tie Fighter artık yaşını göstermeye başlıyor olsa bile iş uzay savaşına gelince WC4'e hala kafa tutabiliyor. Uzay savaşı istiyorum diyorsanız ve 486'nız varsa Tie Fighter'ı alın, yok Pentium'unuz varsa WC4'ü alın (ama Tie Fighter'ı da alın, çünkü o da iyi oyun).





adamlarda 1 milyon dolara 10 tane oyun yaparlardi zaten.
Gemiler:
BANSHEE: Bu gemi düşmanlarınıza ait gemilerden kısaca adamı mahveder desem yeterli olur herhalde? 16 tane decoy yani füzelerin size kilitlenmesini engelleyen küçük şeylerden atabilir.
HELLCAT V: Güzel gemi. Sizin yegane uçağınız. 24 decoyu var. Az füze taşır ama çok hızlı ve kıvrak bir gemidir.
AVENGER: Valla bugüne kadar gördüğüm en baba bombardıman gemilerinden biri ve ne yazık ki karşı tarafa ait. Bu gemi hani su ilk savaşınızdan sonra 3000 kişiyi öldüren işte. Ha birde hayatınızda görmediğiniz acaip silahlari var. Dikkat!
VINDICATOR:Karşı tarafin çok gizli olmayan savaşçısı . 24 decoy ve extra olarak Vulcan topu var.
LONGBOW: Emektar ve güvenilir bombardıman geminiz. Biraz yavaş ama silahlari epeyce yerinde.
SİLAHLAR:
En baba silah lar yine karşı tarafta tabii ama sizinkilerde fena değil. Laser ler pek kuvvetli değillller ama Stormfire ve Fission Cannon silahları adamı dağıtır.
Füzeleriniz ise yine değişik kategorilerde. Kimisi hızlı kimisi kitlenme problemi yaşatmıyor. Kimisi ise çok iyi manevra yapıyorlar. Dumb Fire Missile kitlenmeden atılıyor mesela,Torpedo ise çok uzun sürede kitleniyor ama vurdu mu dağitıyor,Javelin Heat Seeker ise benim favorim ama hasar verme gücü bakımından diğerlerinden daha gerilerde. Spiculum Image Recognition ise bayağı kısa zamanda kıtleniyor ama hedefe gidene kadar on tane decoy atılması işten bile değil.
Klavye:
F -Sılahların hepsini birden harekete geçirme.
1 tuşunun yanındaki (tarife bak)- Afterburner lari açmak.
C-Telsizi açma. Tabii yanınızda konuşacak yakınlıkta kimse varsa.
ALT B- CO-pilotunuza hedefe direkt olarak gitmesini söylemek .
ALT F-Co-pilotunuza yanınızda yer almasını söylemek.
ALT D-Co-pilotunuza ne kadar hasar aldığını sormak.
RETURN TO BASE- Üsse don emri.
ALT H- Acil yardım isteme.
ALT A- Sizin kilitli olduğunuz hedefe saldırmasını söylemek.
KEEP RADIO SILENCE- Telsizinizi kapalı tutma.
LIFT RADIO SILENCE- Yukardaki emri iptal etmek .
ALT T- Kilitli olduğunuz hedefin pilotunu radyo konuşmalarınız ile sinirlendirme.
NEED CLEREANCE- İniş izni isteme. Bunu inişlerinizi yapmadan önce mutlak yapmak zorundasınız.
S-Geminin kalkanlarının o anda ki durumunu gösterir. Kalkanlar kırmızıya doğru ilerledikçe zarar görürler.
CTRL F4- Arkaya bakma.
W-Silah menüsü.
G-Silah seçme.
M-Füzelerin içinden istediğini seçme.
B- Bir anda seçtiğiniz hedefe tüm füze yuvalarından birer füze yollama.
CTRL G-Tüm silahlari aynı anda ateşlemek için sinkronize etme.
H- Normal ve özel silahlarınız arasında seçim yapma.
D- Hasar raporu.
P-Geminin gücünü hangi özelliğine dağıtacağını ayarlama.
Pye bastıktan sonra Engine , Weapons,Shield, Damage Repairing gibi şeylere gücünüzü dağıtmanız lazım.
SHIFT]-P ye bastıktan sonra kullanılan bu tuş özelliği seçtiğiniz özelliği %100 yapar.
SHIFT[-Tüm gücü bütün özelliklere %25 olarak dağıtır.
[-Bu tuşa her basışınız enerji dağılımını seçtiğiniz güç için %5 azaltir.
]-" " " " " " " " " " arttırır.
CTRL]-Bir güç seçeneğinin hiç değişmememsini sağlar.
A- Otomatik pilot.
J- Işık hızına çıkma.
E- Ekranın yukarısın da LOCK ışığı yandığın da bir gemi size füzesini kitlemiş veya çoktan atmış demekte . Hemen E tuşuna basın . Sonra Afteburnerları açın ve kaçın.
N-Sizi rota ayarlarını yaptığınız ekrana sokar.
ESC- Sizi bu ekrandan çıkarır.
Bu ekranda mavi noktalar işinizi oraya gidip tamaladığınızı gösterir. Kırmızılar ise hala orada işiniz olduğunu gösteriyor. [ve] ise haritaya zoom yapmaya ve zoomda çikmaya yarıyor.
T- Radarınız da gördüğünüz hedefler arasında seçim yapma.
U- En yakında ki hedefe kilitlenme.
Y- Kilitlendiğiniz hedefle aynı hıza otomatik olarak geçme.
L- Hedefe kilitlenme.
CTRL C - Oyunun ilerlerinde size verilen gemilerin bazılarında kendilerini saklama gibi özellikler var . Bunları kullanmak için bu tuşlara basıyorsunuz.
F1 - F 10 - Çeşitli kamera acıları sayesinde geminizi görebilirsiniz.

ŞAHİN DERYA ve TALAY " The Heart Of The Rookie " TALAYMAN

Firma: VIRGIN (ARCADE)

Sistem: 6 CD - 20 MB HardDisk, 8 MB RAM - VGA, Min. PC 486

Karar: %85

İLK TÜRK ADVEN

DEDEKTİF FIRTINA

CD'de FIRTINA GİBİ GELİYOOOR!

Hem de tamamen Türkçe seslendirmeli!

Bilgisayarlarda tasarlanmış yüzlerce sanal ortamda dolaşmak ayrı bir zevk, bir de oyunun o muhteşem müzikleri ve animasyonları işin içine girince kendinizi bir anda olayın içinde buluveriyorsunuz.

Eğer iyi bir dedektifseniz en küçük ipuçlarını bile atlamamalısınız!

Macera Tutkunları Bizi Arayın!

Çırağan Cad. Saadet Ap. No:15/5 Beşiktaş/İS

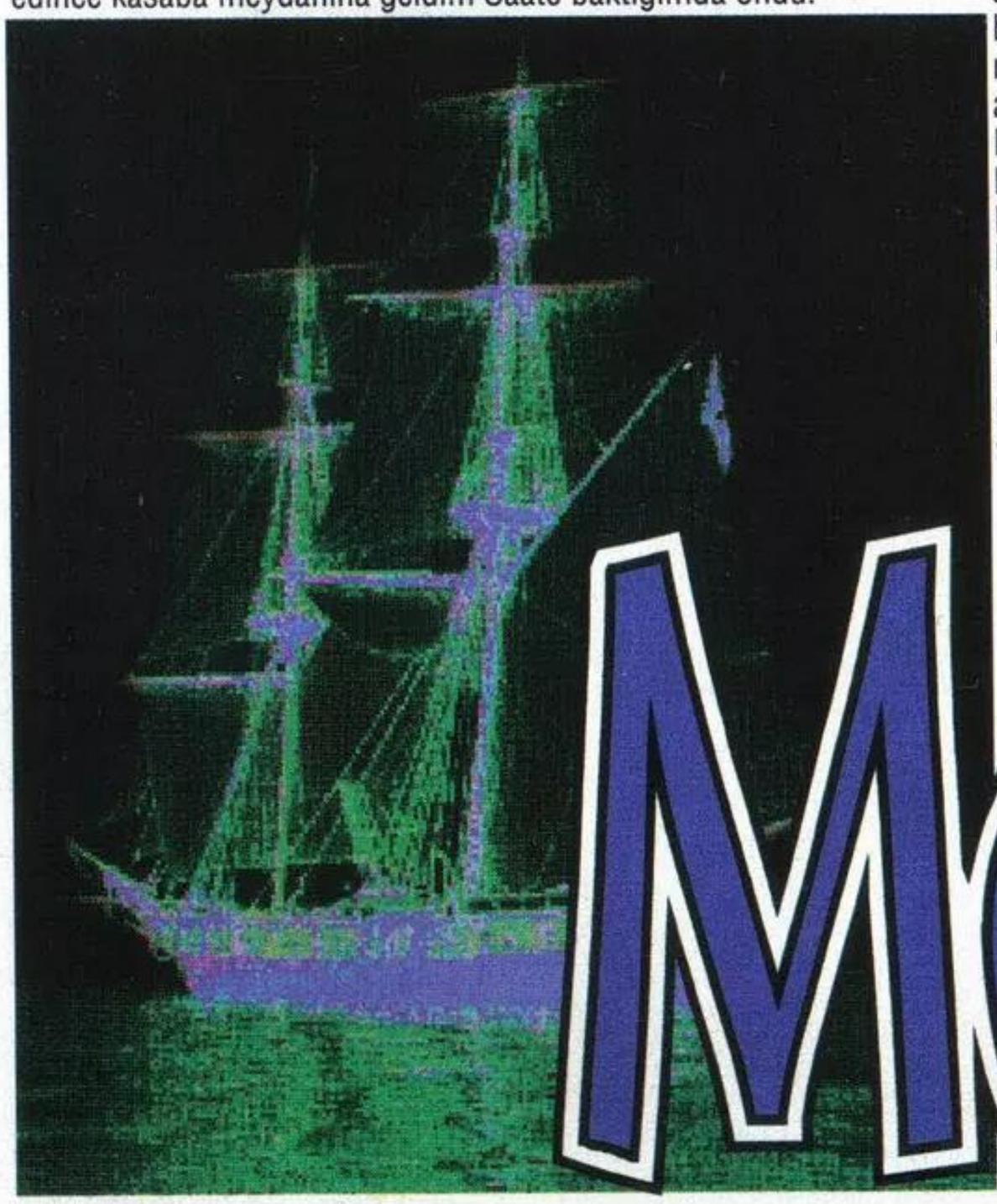
TURE OYUNUNUZ

İŞTE KAHRAMANIM!!!

STANBUL Tel:0212 - 260 11 12 Fax:0212 - 260 04 29

CARTOON
Animasyon Stüdyoları

Gaybrush Threepwood'un hatıra defterinden,
Birinci Bölüm:
Ilık bir yaz akşamıydı. Melee adasına geldiğimde oldukça yorgun ama gelecekten oldukça umutlu yeni yetme bir korsan adayıydım. Bu arada kendimi tanıtayım. Ben Guybrush Threepwood. Adaya geldiğimde aklımdan geçen ilk şey, konuşacak biriklerini bulmaktı. Ne de olsa burada pek çok korsan vardı ve birileri bana nereden başlayacağımı söyleyecekti. Neyse. Nitekim birini buldum. Fakat adam resmen bir yarasa kadar kördü ve gözetleme kulesinde de ondan başka kimse yoktu. Anladım ki o heriften bana fayda yok, ben de soluğu adanın en berbat fakat ne yazık ki tek barı olan Scumm Bar` da aldım. İçerde bayağı çok insan vardı. Hemen kapının yanındaki adamla konuştum (3-1-3). Söylediğine bakılırsa, adada pek çok korsan varmış ve hepsi bir liderin emrinde çalışıyormuş. Ben de daha fazla bilgi için içerde oturan üç korsanla konuşmaya gittim. Onlara korsan olmak istediğimi söyledim(3). Bana aşılması güç üç engel olduğunu söyledi. Bunlardan birincisi kılıçta tam bir usta olmamın gerektiğiydi. İkinci olaraksa iyi bir hırsız olmam gerektiğini söylediler. Son engelse önemli bir maceraya atılıp onu başarıyla tamamlamaktı. Dediklerine bakılırsa işe kendime bir kılıç ve beni eğitecek iyi bir hoca bulmalıydım. Bu arada midemin gurultusunun iyice arttığını farkettim ve hemen mutfağa girip birşeyler almaya karar verdim fakat öncelikle kapıdaki aşçıyı geçmem gerekiyordu. Aptal aşçı bir süre sonra servisleri değıtmak için dışarı çıktı. Perdenin arkasına geçtiğinde ben de hiç beklemeden mutfağa girdim ve kapıyı kapadım. Masanın üzerine duran eti aldım ve pişirmek için kayanar suyun içine(ya da kaynayan şey her neyse) attım. Masanın altındaki kaseyi de aldım(belki lazım olur). Kapıyı açtığımda yerde bir balık gördüm ve tam o sırada aksi bir martı geldi. Balığa yaklaşınca beni ısırmaya çalışıyordu. Sinirlenmiştim. İskelenin köşesine ayağımı sertçe vurdum ki o sırada tahta havaya kalktı ve martı da bundan tırsmış olcaka ki kaçtı. Geri dönmesi çok olmamıştı ki bir daha tahtaya bastım. Bu sefer daha çok uzkalaştı. Ben de bir anlık hareketle balığı kaptığım gibi içeri girdim. Aslında gördüğüm manzara iştahımı kaçırmıştı, yine de sonra belki yerim diye balığı da pişirdim. İşim bitmişti ve biraz para kazanacağım bir yer bulmak üzere barı terkettim. Yolu takip edince kasaba meydanına geldim Saate baktığımda ondu.

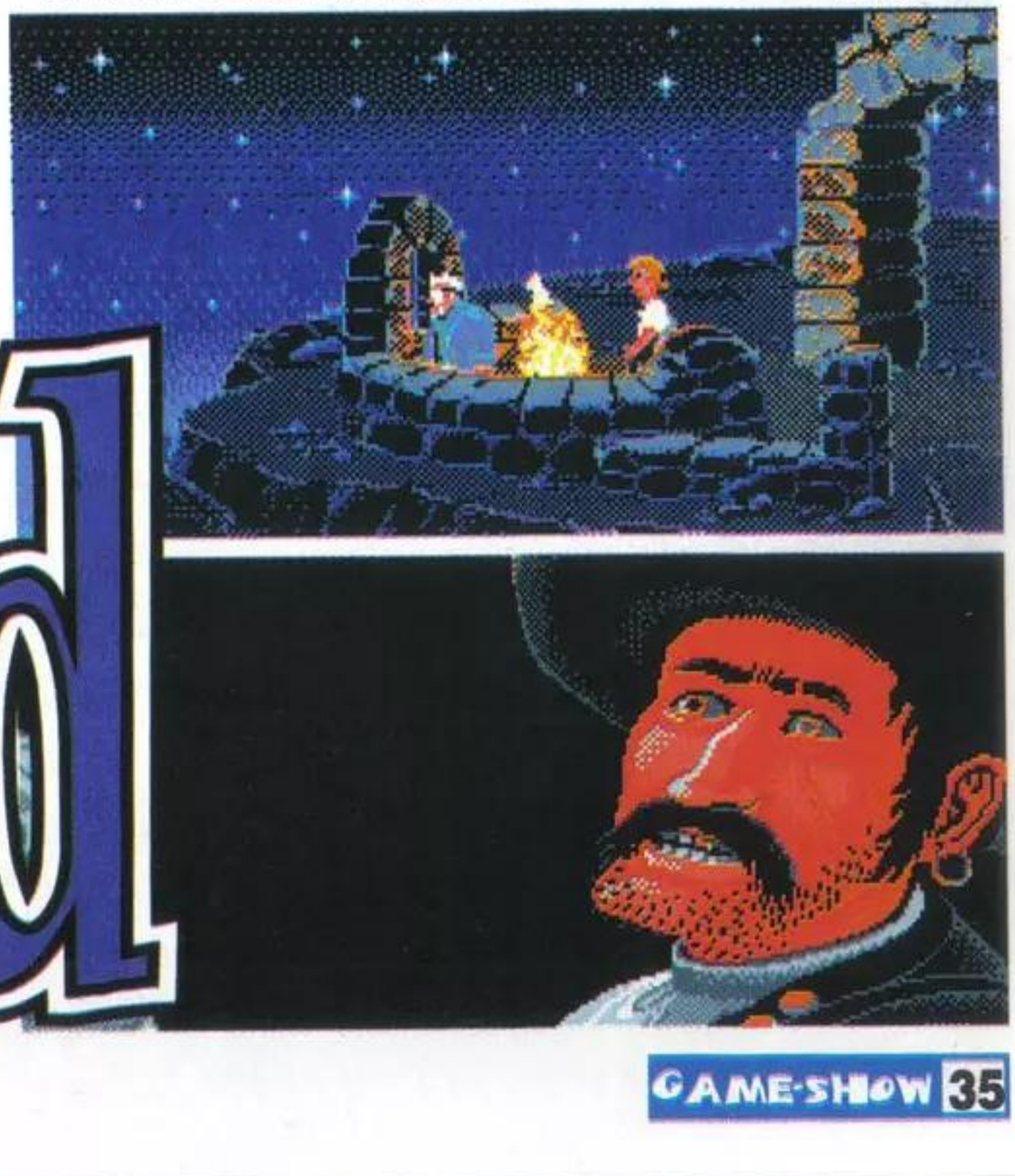


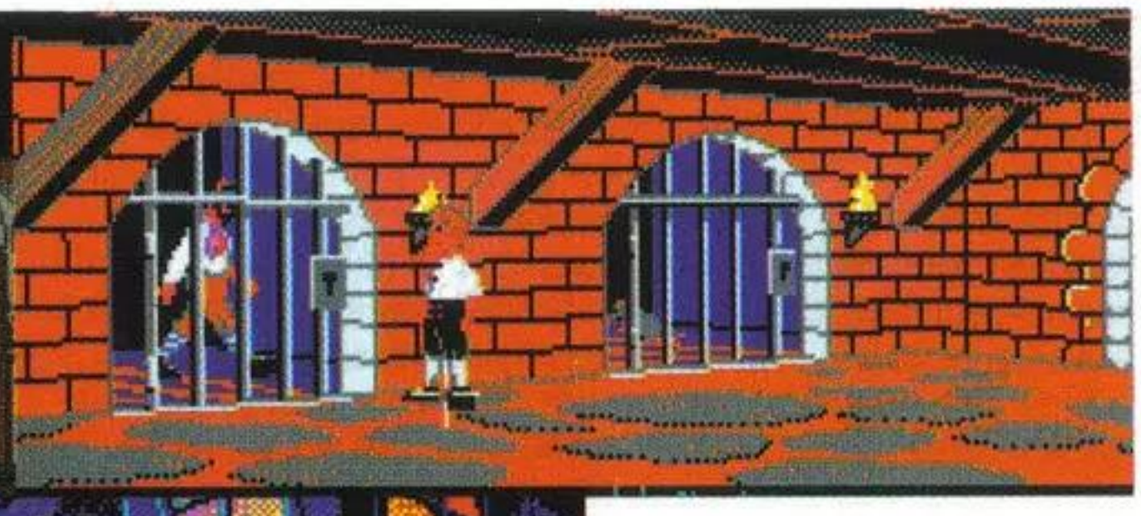
Köşede tek başına duran adamla konuştum(4-1). Bana bir harita satmak istedi. Param olmadığını öğrenince de beni başından savdı. Ben de karşı köşede oturan korsanlarla konuştum(1-1-1-2-3). Anladığım kadarıyla bir sirk kurmuşlar fakat filler fareden korkup kaçınca kapatmak zorunda kalmışlar. Morallerinin bozulması üzerine diyaloğu bıraktılar. Ben tekrar üsteledim ve karışı köşedeki adamı sordum Bana haritayla ilgilenip ilgilenmediğimi sorduklarında onlara biraz para verirlerse alabileceğimi söyledim. Onlar da kabul ettiler(1-3-1). Onlardan aldığım para umarım ileride işe yarar düşüncesiyle ilerideki kapıdan içeri daldım. Kapı kapanınca gözüme ilişen lastik ördeği hemen cebe indirdim. Arka tarafta bir vodoo büyücüsüyle karşılaştım. Onunla da konuştum ve geleceğim hakkında bilgi aldım. Kadın bu seanstan sonra oldukça yorulmuş olacak ki birden bire kayboldu(2-1-1-1). Arka yola girdim. Burada çıkmaz sokaktan bir ses beni çağırıyordu. Sokağa girdim ve birden arkamda şerif belirdi. Adama biraz sert çıkıştım. O ise şu sıraların adayı ziyaret için çok yanlış bir zaman olduğunu ve adayı bir an önce terketmemi söyledi ve çekip gitti. İçimden bir ses bu adamın başıma büyük dertler açacağını söylüyordu (acaba neden). Oradan çıktım ve hapisaneye gittim. İçerdeki adamın ağzı açlıktan leş gibi kokuyordu ve doğrusu mutfakta gördüklerimden sonra bu büsbütün midemi bulandırmıştı. Adamın işe yarayabileceğini düşündüğüm için dükkandaki moruktan nane şekeri satın aldım. Paramın yarısı gitmişti. Tekrar hapishaneye döndüm ve adama bir kaç tane şeker verdim. Adamın tepkisi oldukça iyiydi. Ona birşey isteyip istemediğini sorduğumda, farelerden nefret ettiğini ve eğer farelerden kurtulmasını sağlarsam bana teyzesinin verdiği havuçlu keki vereceğini söyledi(3-3). Onu hücresinde bıraktım ve sahilden adanın ortasındaki sirke geldim. Sirktekilerle konuştum ve verdikleri işi kabul ettim. Biraz tehlikeliydi ama iyi para veriyorlardı(1-2-1-2). Hem kılıç almak için paraya ihtiyacım olacaktı. Onlara mutfaktan aldığı kabı verdim. Bunun miğfer olarak kullanılabileceğine karar verdiler ve beni fırlattılar. Kafamı direğe çarptım. Allahtan kafamda o salak kap vardı da ucuz atlattım(1). Ödemeyi yaptıktan sonra beni yolladılar. Zaten daha fazla kalmak istediğimi söyleyemem. Kasabaya kılıç almaya dönerken ormandan sarı çiçeklerden aldım ve daha önce pişiridiğim ete sürdüm. Et çiçekleri tutmuştu. Sanırım uyuşturucu bir çiçekti bu ve bunu kullanabilirdim. Çiçeklerin kokusu beni bile neredeyse bayıltıyordu. Kasabaya gittim ve köşede duran adamdan harita, moruktan da bir kürekle bir kılıç satın aldım. Bana 175 altına maloldu ama kürek, kılıç ve harita bana çok lazım olan şeylerdi. Yolu takip edip valinin evine gittim. Oradaki birşeyi çalmam gerekiyordu. Bu sanırım küçük bir heykeldi. Kapıdaki köpekleri hazırladığım uyutucu etle rahatça geçtim. İçeri girdim ve kapıyı açtım. O kapıdan da girdim. Arkamdansa o uğursuz şerif girdi. Adamı iyice patakladıktan sonra kapıyı üzerine kilitledim. Artık fareleri kovmak için elimde fare kovucusu vardı(gopher repellent). Bunu hapisteki adama verdim ve karşılığında teyzesinin kekini aldım. Keki

Monkey

Island

incelediğimde aslında içinde bir eğe olduğunu gördüm. Bu eğeyle artık heykeli çalabilirdim. Valinin evine geri döndüm. Delikten içeri girdim. Biraz uğraştıktan sonra heykeli aldım. Fakat şerif de bu arada kurtulmayı başarmıştı. Benden mantıklı bir açıklama istedi. Ben de ona heykeli bana valinin verdiği yalanını uydurdum(1). Tam o sırada vali geldi. Tam korktuğum başıma geldi diye düşünürken vali beni korudu ve doğruladı. Ardından şerifi tersleyip kovdu. Şerif gidince resmen dilim tutuldu ve hiçbir şey söyleyemedim. O ise bana heykeli almam için izin verdi. Sanırım ben aşık olmuştum. Dilimin tutukluğu o gidince açıldı. Keşke kadınlarla rahat konuşabilseydim. Kapıyı açar açmaz karşımda şerif belirdi. Ona defolmasını söylediğimde o beni aldı ve iskeleden belimde heykel ile aşağı attı. Ama unuttuğu şey, suyun altında 10 dakika nefesimi tutabilmemdi. Bu sayede heykeli kucakladığım gibi sudan çıktım. Bu arada kaybettiğim kılıcın yerine yenisini bulmuştum. İskeleye çıktığımda karşıma vali çıktı. Anlaşılan o da beni seviyordu. Tam birbirimizi öpecekken o durdu ve burada olmayacağını söyledi. Ardından beni evine davet etti. Evine gittiğimde ise kimseyi bulamadım. Anlaşılan benimle oynamıştı. Sanırım ölene kadar onun aşk acısıyla yaşamaya mahkum bırakmıştı. Yoksa başına kötü birşey mi gelmişti? Hayır, bunun olması imkansızdı. Bu şoku da atlattıktan sonra heykeli göstermek için bardaki üç korsanın yanına gittim. Onlara heykeli verdim. Onlarsa benden haber beklediklerini ve sırada maceraya atılmanın olduğunu söylediler. Yapmam gereken oldukça basitti. Haritayı takip ederek ormandaki hazineyi bulmalıydım. Ben de öyle yaptım. Haritaya baktığımda gördüğüm şey onun bir dans dersi olduğuydu. Sanırım kazıklanmıştım. Yoo, hayır, bu aslında bir şifreydi (back=arka, left=sol, right=sağ) ve ben de onu takip ederek hazineyi rahatça buldum. Buldum ama ne buldum. Sadece aptal bir t-shirt. Elden birşey gelmiyor. Hazine bundan ibaretmiş. Gittim ve bunu da korsanlara gösterdim. Sırada kılıç vardı. Bunun için kılıç kullanmayı öğrenmeme yardım edecek bir öğretmen lazımdı. Ben de patikayı takip ederek köprüye ulaştım. Köprüde aksi mi aksi bir troll köprüyü kapamıştı ve hiç kimseye izin vermiyordu. Onunla biraz konuşunca rüşvet istediğini anladım. Ben de umarım hoşlanır düşüncesiyle ona pişirdiğim balığı verdim. Yolu açtıktan sonra tam köprünün sonunda içimden bir ses trolle ilgili birşeylerin yanlış olduğunu söyledi. Arkama baktığımda herşey normaldi. Herhalde yanıldım düşüncesiyle yoluma devam ettim. Adanın ucundaki eve gittim ve kapıyı çaldım. Kılıç öğretmeniyle uzun bir konuşmadan sonra onu bana ders vermeye ikna ettim(hepsi 1). Ders bittiğinde sıra kılıç ustasını bulmaya gelmişti. Dükkana gittim ve moruğa kılıç ustasıyla bir döğüş ayarlamsını söyledim. O kabul etti ve bir yere ayrılmamamı söyledi. Tabii ki dinlemedim ve onu ormanda da takip ettim. Kılıç ustasının evinin yerini artık biliyordum ama onunla dövüşmeden önce aklımda ustamın sözleri vardı. Bana kılıcım kadar dilimin de keskin olması gerektiğini söylemişti. Bunun üzerine ben de birkaç argo laf öğrenmek için yola koyuldum. Karşıma çıkan herkesle kılıcımın sapını gösterip onu düelloya davet ettiğimi söylüyordum. Elbette onları başta yenmek hiç de kolay değildi. Ama zamanla öğrendiğim yeni sözlerin cevabını, o sözü başkalarına karşı kullanarak öğrenmeyi iyi bildim. Artık o kadar iyi olmuştum ki bir hamle bile vermeden karşımdakini safdışı bırakıp onun pes etmesini sağlayabiliyordum. Bana artık kılıç ustasını bile yenebileceğimi söylemelerine kadar hala kendimden emin olamamıştım ama artık onlar da benim üstünlüğümü kabul etmeye başlamışlardı. İşte büyük an gelip çatmıştı. Kılıç ustasını alt etmek için daha önceden öğrendiğim cevapları doğru yerde kullanmam yeterli olmuştu ve onu kolayca alt etmiştim. Kasabaya döndüğümde ise beni kötü bir sürprizin beklediğini farketmiştim. LeChuck(şu ana kadar sadece adını duyduğum ve bundan sonra baş düşmanım olacak alçak hayalet), dünyadaki tek aşkım olan Elaine`i(vali) kaçırmıştı. Bunu onun yanına bırakmayacaktım. Kendi ekibimi kurup, bir gemi ile yola çıkmaya karar vermiştim. Adanın sol ucundaki iri yarı mahlukatın evi vardı. Onun evine giden halattan büyücünün evinden aldığım lastik tavukla geçmiştim. Kapısını çaldım ve içeri girdim. Kaptanı olmam için benden bir yaratığa dokunmamı istedi. Onun korkusundan da anlaşılıyordu ki oldukça korkunç bir yaratık olmalıydı bu. Bir haftadır da beslenmediğini düşününce acaba vaz mı geçsem diye düşünmeden edemedim. Ama bunu Elaine için yapmalıydım. Yaratığın bulunduğu kafesi açtı. AMA, O DA NE? Bu sadece bir papağandı ve ben tabii ki korkmadan dokundum. Bu sayede onu da ikna etmeyi başarmıştım. Daha sonra kılıç ustasına gittim ve bana katılmasını söyledim. Konu vali olunca bu isteğimi reddetmedi. Son bir kişi daha kalmıştı ekibime katabileceğim. O da hapiste kilitli kalmış olan lavuktu. Onu kurtarmak için bardaki kupaların hepsini topladım. Birine mutfaktan grog doldurdum. Bu o kadar asitli bir içecekti ki, bir kupa en fazla 1-2 dakika dayanıyor daha sonra da erimekten yok oluyordu. Kapları birbirine boşalta boşalta hapishaneye kadar götürdüm. En son kupada erimeden onu hapishane kilidine döktüm. Onunla da konuştum ve artık herşey hazırdı. Tek iş gemiye kalmıştı. Fakat bende de paralar suyunu çekmişti. Stan` la konuştum ve o bana kasabadaki moruğun borç verdiğini söyledi(3-2). Gittim ve moruktan borç istedim. O da kasayı açtı ve bana bir mukavele getirdi. Ben o kasayı açarken onu dikkatle izlemiştim. Sonradan vazgeçtim ve ondan benimle kılıç ustası arasında bir düello ayarlamasını istedim. O gittikten sonra yaptıklarının aynısını yaparak (3sol-1 sağ-4 sağ-4 sol) kasayı açtım. İçindeki 5000 altın değerindeki belgeyle Stan` e gittim. Onunla konuştum ama o en ucuz gemiye bile paramın yetmediğini söylüyordu. Sıkı bir pazarlık ve ekstraların hiçbirini almamam sonunda gemiyi yarı fiyatına aldım ve iskeleye gittim.





Artık açılma zamanı gelmişti. Bekle beni ELAINE!!!
İkinci Bölüm:
Takım arkadaşlarımla birlikte denize açılana kadar herşey iyi gidiyordu fakat ne yazık ki gemi denizde ilerlerken dostlarımın gerçek yüzünü görmüştüm Odama gittim ve masamın üzerinde duran kalem ve mürekkebi her zaman işime yarayabilir düşüncesiyle aldım. Çekmecemi açtım ve içinden çıkan kitabı baştan sona hiç eksiksiz(mutlaka baştan sona okunmalı) okudum. İçinden bir kitap arası çıktı. Daha sonra odamdan çıktım ve alt kata indim. Buradan mutfağa gittim ve dolabı açtım. Dolabın içinden mısır gevreğini aldım ve paketi açttım. Paketten bir hediye çıktı. Yakından bakınca bunun bir anahtar olduğunu gördüm. Yukarı çıktım ve bu sefer depoya indim. Depodan barut ve ipi alıp sandıktaki şarapla odama geri döndüm. Dolabı anahtarla açtım. Çıkan sandığı aldım ve açtım. İçinden çıkan yazıya bir anlam vermedim. Daha sonra aklıma geldi ve bunun kitapta yazan çorbanın tarifi olduğunu tahmin ettim. Tariftekilerden yalnız biri eksikti: Ezilmiş kafatası. Bunun yerine de bayrak kulesinden bayrağı aldım. Sihirli çorba için gerekli herşey hazırdı. Mutfağa indim ve çorbayı hazırladım(cinnamon stick, breath mints, Jolly Roger, ink, small key, rubber chicken, cereal, wine,... ne bulursanız koyun-kitap hariç). Birden ağırlaştım ve sanırım bayılmışım. Uyandığımda gemi Maymun Adasına varmıştı. Depodan biraz daha barut aldım ve güvertedeki topa koydum. İpi de taktıktan sonra iş sadece ateşe kalmıştı. Gittim ve kitabı ocağın ateşinde yaktım. Bu arada mutfaktaki kabı da aldım. Tekrar güverteye çıktım, topu ateşledim, kafama kabı taktım, topa çıktım ve kendimi adaya fırlattım.
Üçüncü Bölüm:
Adaya düşer düşmez yanıma gelen lavuğu başımdan savdım. Ayağa kalkınca gittim ve yerdeki muzu aldım. Bütün sahilleri gezdim ve bulduğum bütün kağıtları okuyup deste halinde yanımda taşıdım. Yanardağın çevresinde gezinirken birilerinin orada bir dürbün, bir parça ip ve top bıraktığını gördüm. Bunları aldım. Topu biraz itince içindeki gülle ve birazda barut yere döküldü. Orayı terkedip nehrin kaynağına çıktım. Oradan sahildeki muz ağacının vurulabildiğini bir kağıtta okumuştum. Ben de acaba vurabilir miyim diye çıktım ve tahtayla taşı birkaç kez ittirdikten sonra doğru yeri buldum. Taşları taşıyıp, yerine koyup itme beni oldukça zorlamıştı ama sahilden gidip muzları aldığımda oldukça iyi olmuştu. Daha sonra oradaki kağıdın üzerinde duran taşın aslında öakmaktaşı olduğunu farkedince suyun önündeki seti patlatmaya karar verdim. Bunun için sete(dam) biraz barut koyup çakmataşını da gülleyle kullanınca büyük bir patlama oldu. Seti patlattım ve göle gittim. Buradaki ölü adamın elindeki ipi de alıp ormandaki yarığa(crack) gittim. İpleri birer birer aşağı sarkıtıp aşağıdaki kürekleri aldım. Küreklerle sahildeki kayığa binip adanın öbür tarafına gittim. Buradaki yerli kampına girdim. Buradan tam muzları almış gidiyordum ki yerliler önümü kesti. O anda onlara verecek birşeyim olmadığı için beni hapse attılar. Ben de yerdeki notu alıp kafatasının hemen altındaki tahtayı kaldırıp altındaki delikten kaçtım. Kayıkla adanın öbür tarafınadaki kumsala, oradan da maymuna gittim. Maymuna elimdeki 5 muzu da verşimnce peşimi bırakmamaya başladı. Onunla beraber tepeye gittim ve oradaki totemin burnunu çektim. Kapı açılmıştı ama bırakınca tekrar kapandı. Ama maymun sağolsun, benden sonra burnu bir tuttu ve bırakmadı. Bende kapıdan girip küçük totemi alıp yerli kampına gittim. Onlara totemi verince benimle dost oldular. Onlar gidince hapishanedeki muz toplama aletini alıp dışarıda duran Herman Toothroort` a verdim O da bana yerlilere vermem için bir anahtar verdi. Anahtar daha çok bir kulak pamuğuna benziyordu. Neyse, ben gittim ve büyük maymun kafasının kulağında anahtarı kullandım ve maymunun ağzı açıldı. Yerlilere döndüm ve onlarla konuştum(1-1-4-4-4-1-1-2-1). Sonra elimdeki kağıtlardan birini onlara verdim(leaflet). Bana yol bulma kafasını verdiler. Gittim ve maymunun kafasına girdim. Gemiye kadar kafayı kullanarak gösterdiği yönü takip ettim. Gemiye gelince kafayla kısa bir sohbet sonucu bana kolyeyi vermesi için onu ikna ettim(2-3-3-3-3). Sonrada kolyeyi takıp gemiye girdim Kaptanın odasından pusulalyı kullanarak asılı duran anahtarı aldım. Anahtarla kümesin oradaki kapağı açtım Tavuğun düşürdüğü tüyü alıp içerdeki adamın ayağını gıdıkladım. Adam elindeki kupayı düşürünce onu alıp kümesin oradan alt kata indim. Sinirli fareyi kaba koyduğum içkiyle bayıltıp ilerideki kazandan biraz gres yağı aldım. Güvertedeki gıcırdayan kapıyı yağlayıp içerdeki korumayı uyandırmadan eşyalarla dışarı çıktım. Kapalı kutuyu aletlerle açtım, Doğrusu sona yaklaştığımı hissediyordum. Kutudaki kök birasını alıp yerli kabilesinin köyüne geri döndüm. Bana iksiri hazırladılar ve hemen gemiye koştum ama çok geç kalmışım. Gemi sevgili Elaine` le birlikte Melee adasın gitmişti. Öğrendiğime göre de LeChuck benim biricik sevgilimle evlenecekmiş. Ama ben adaya nasıl döneceğim? Bu arada yaşlı Toothroot bana yardım edebileceğini söyledi ve beni gemisiyle adaya götürdü (eğer geminizi patlatmadıysanız arkadaşlarınız aynı işi yapacak).
Son Bölüm:
Adaya inince hemen kiliseye gittim. Yoluma çıkanları kök birasıyla erittim. Sıra LeChuck` taydı ki kök biram tutukluk yaptı, Aaaa, o da ne! Elaine aslında Elaine değilmiş.....

Guybrush "Burak Bayburtlu" Threepwood!

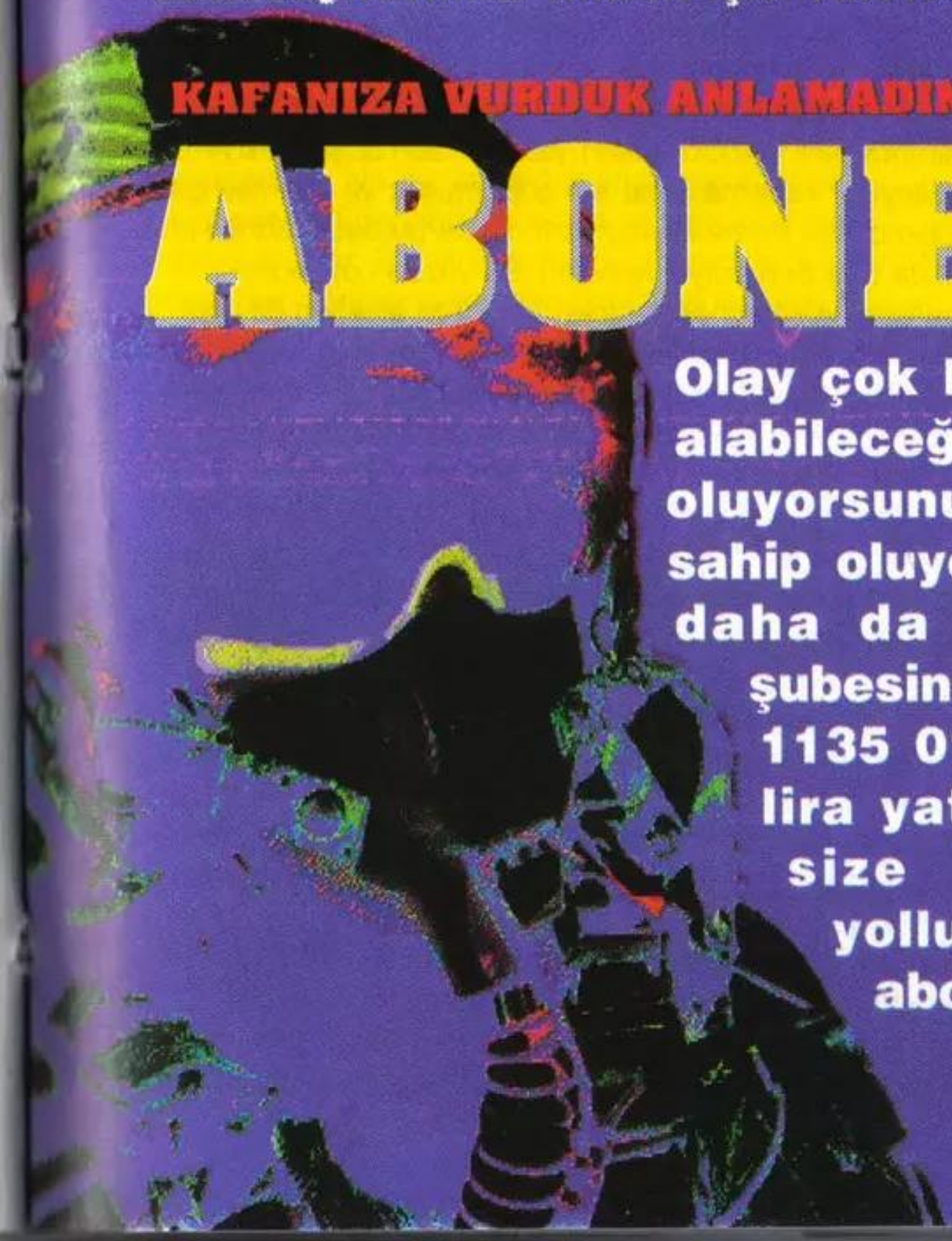
Çevirmenin Notu: Elimize geçen hatıra defterinin son sayfaları yanmış, bitmiş ve hatta ve de hatta kül olmuştur. Başınıza geleceklerin bundan sonrası için ne yazar, ne dergi, ne de bir başkası sorumlu değildir. Son hamleyi artık kendiniz çıkarabilirsiniz herhalde(umarım). Saygılar, esenlikler,
BOL OYUNLU GÜNLER!!!

FULL THROTTLE'IN ÇÖZÜMÜ KAÇINCI SAYIDAYDI YA?

ESKI SAYILAR

SAYI 1: LION KING, TRANSPORT TYCOON, NASCAR RACING, UNIVERSE, PANZER GENERAL, MORTAL COMBAT
SAYI 2: GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK, WARCRAFT, DAWN PATROL
SAYI 3: PIZZA TYCOON, BODY BLOWS, DESCENT, EARTHSIEGE, BC RACERS, DAY OF THE TENTACLE, RISE OF THE TRIAD
SAYI 4: SIM TOWER, JUNGLE STRIKE, STREET FIGHTER2, PLAYER MANAGER3, BUREAU13, LEMMINGS, MASTER OF MAGIC, SAM&MAX, ALONE IN THE DARK3
SAYI 5: XCOM, HIGH SEAS TRADER, LEMMINGS3D, KINGS'S QUEST7, F-15 III, SIMCITY 2000, POWER DRIVE
SAYI 6: INTERRUPT, SLIPSTREAM, TIE FIGHTER, DUNE2, RELENTLESS, COLONIZATION, FULL THROTTLE, SUPER STREET FIGHTER 2
SAYI 7: STRIKER'95, TERMINAL VELOCITY, MATER OF ORION, DARK FORCES, ULTIMATE SOCCER MANAGER, FX FIGHTER, MYST
SAYI 8: SCOTTISH GOLF, PRISONER OF ICE, HI-OCTANE, BIOFORGE, MAGIC CARPET, PLAYER MANAGER2, POLICE QUEST4
SAYI 9: SUPER KARTS, C.A.P., MARIO, MAGIC CARPET2, MICRO MACHINES2, PHANTASMAGORIA, ALONE1, COMMAND & CONQUER, SIMON2
SAYI 10: ABUSE, NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT3, ALONE2, FATAL RACING, IGOR, STAR TREK, CYBERIA
SAYI 11: REBEL ASSAULT2, HEXEN, FIFA'96, CEASAR2, CHAMPIONSHIP MANAGER2, THE DIG, THE SCROLL, HEROES OF MIGHT & MAGIC, KYRANDIA, THUNDERSCAPE
SAYI 12: ZOOP, WRESTLEMANIA, WARCRAFT, ROADWAR, VIRTUAL POOL, OCEAN TRADER, SHANNARA, DUNE, DESTRUCTION DERBY, SPACE QUEST6, NHL HOCKEY'96
SAYI 13: TEKWAR, ROMANCE4, FRENKESTEIN, ACTUA SOCCER, THIS MEANS WAR, ZONE RAINDERS, CIV-NET, LAURA BOW 2, CAPITAL GABRIEL KNIGHT2,
SAYI 14 :ULT.MORTAL KOMBAT3, NBA LIVE 96, EXTREME RACE, I WANT SCREAM, CRUSA TOPGUN, ORION CONSPIRACY, TERMINATOR FUTURE SHOCK, SWAT, HAND OF FATE

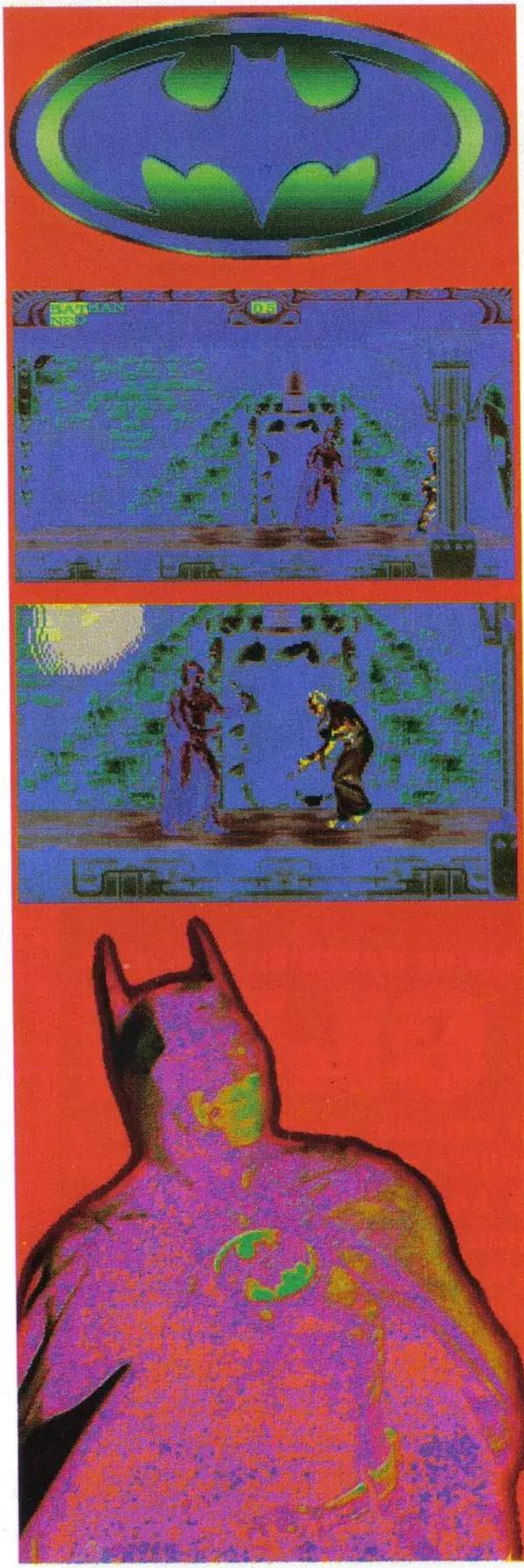
Eski sayılarımızı almak için telefon, mektup veya fax ile bilgi isteyin.



KAFANIZA VURDUK ANLAMADINIZ, BİR DE MAVERİCK DENİYELİM BARİ

ABONE OLUN!

Olay çok basit aslında. Normalde 12 sayı alabileceğiz miktar paraya 14 sayı sahibi oluyorsunuz (5 Adet eski sayıya ücretsiz sahip oluyorsunuz). Olayı gerçekleş-tirmek daha da basit. En yakın İş Bankası şubesine gidiyorsunuz Balmumcu Şubesi 1135 0175-891 no'lu hesaba 1.200.000 lira yatırıyorsunuz. Bankacı amcanın size verdiği dekontu bize yolluyorsunuz, ya da faxlıyorsunuz, aboneliğiniz hemen başlıyor.



BAT

Ben, oldum olası çizgi roman okumaya ve çizgi film izlemeye bayılırım. Belki de sırf bu yüzden bilgisayar oyunlarına bu kadar düşkünüm. Ama şu an için asıl konumuz ben değilim. Bu ayın en ilginç oyunlarından biri olan Batman Forever, sessiz sedasız ama arkasında adını Mortal Kombat serisi ile duyurmuş bir firma olan Aklaim` in desteği ile birden bire piyasaya sürüldü. Gerçi oyun CD oyunu ama Türkiye` ye CD` si gelmeden diskette gelen oyunlardan biri de Batman Forever. Filmini izlediniz mi bilmem ama ben ne zaman böyle fantastik-bilimkurgu ya da çizgi roman uyarlaması bir film piyasaya sürülse, hiç kaçırmam. Netekim bunu da kaçırmamış, zevkle izlemiştim. Oyun da tamamen filmin atmosferi içinde geçtiği için filmden hoşlanan ve zevk alan herkes bu oyunu da zevkle oynayacaktır. Batman` i ve üvey oğlu (aynı zamanda yardımcısı) Robin` i tanımayanınız herhalde yoktur. Son filmin gösteriminden bu yana oldukça zaman geçmesine rağmen bu filmin oyunu ancak bu zamana yetiştirildi. Açıkçası oyunu filmi kadar başarılı bulmadım ama elden daha iyisi gelmiyorsa elimizdekiyle yetinmeyi bilmeliyiz. Eninde sonunda siz de bu oyunun havasına kendinizi kaptırp başından kalkamıyorsunuz. Bu nedendir bilinmez, ama oyun sizi gıcık edecek kadar zorlaşsa da bırakamıyorsunuz. Belki iradesi güçlü olanlar bu konuda benden daha başarılı olabilirler. Neyse, geçtik.

Herşeyi geçiyorum ama birşeyi asla geçemem, o da adamların animasyonu ve grafikleri. Bunlar oldukça kaliteli ve MK serisindeki grafik animasyon tekniği kullanılmış Ama sanırım yeni teknoloji olsun, kaliteli olsun düşüncesiyle kaliteyi bir kademe daha ileri götürmüşler ve adamlar için kullandıkları frame sayısını arttırmışlar(sadece tahmin ama az da olsa belli ediyor kendini). Bu yüzden oyunun grafiklerine söylenecek birşey yok. Ses efektleri de aynı kalitede ve hepsi disket versiyonunda mevcut. Müzik ise tahminen sadece CD` sinde. Ne yapalım, biz de müziksiz idare ederiz diyerekten başladık oyunu oynmamaya.

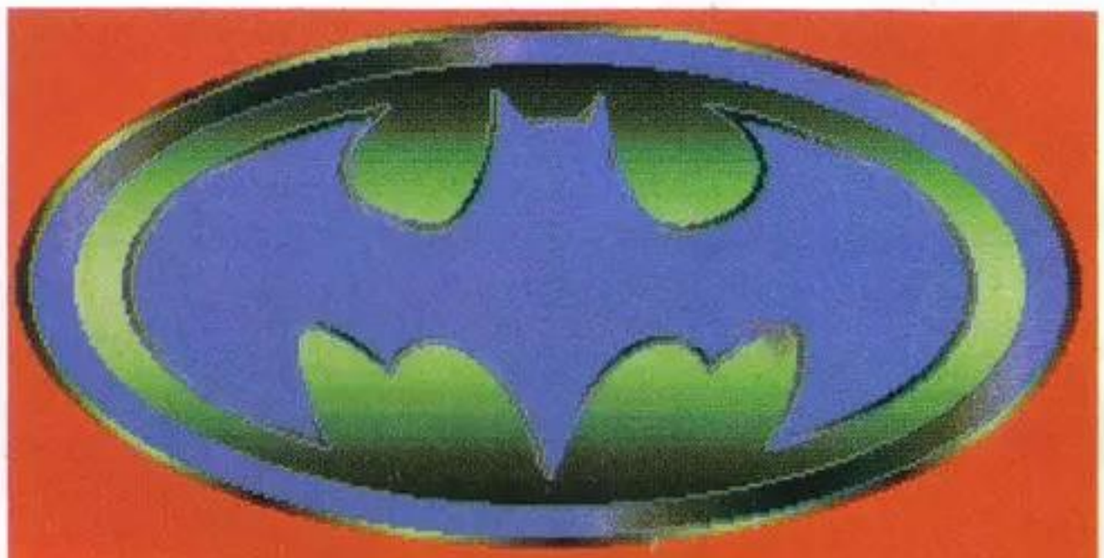
Oyunda iki seçenek var. Bunlardan biri normal oyun(normal game) diğeri ise training mode. Ben öncelikle training mode bölümüne değinmek istiyorum. Burada biraz çalışıp oyunun sistemine ısınabilirsiniz. Ne olursa olsun biraz burada oynayın ve adamı iyice kontrol etmeyi öğrenin. Bunun faydasını göreceksiniz. Yeri gelmişken adamların tuşlarını söylemeden geçmeyim. Tuşların listesi sayfada biryerlerde

Tuşları listeledikten sonra size biraz oyundan bahsetmeek istiyprum. Oyunu ilk oynadığım anda bana uzun zaman önce Amiga` da ve oyun salonlarında oynadığım bir oyun aklıma geldi: Final Fight. Belki aranızda bu oyunu oynayanlar vardır(elbette var) diye diyorum, bu oyun da aynı onun gibi sürekli ilerle, kötü adamların hepsini öldür, çıkışa ulaş mantığıyla ilerliyor. Bilmem anlatabildim mi? Ama asla basit bir Final Fight taklidi değil. Biraz daha farklı

MAN

bir oyun. Gene de benzerlikleri oldukça fazla. Mesela her ikisinde de karşınıza çıkan adamın belli bir enerji çizgisi var ve bu çizgi sıfırlanana kadar onu dövmeniz gerekiyor. Bunun gibi pek çok benzerlik bulmak ve saymak mümkün. Hatta oyun MKya bile benziyor. Çünkü Final Fight` ın aksine bunda hep teke tek döğüş var. Alın kendiniz görün derim. Hem sadece 6 HD diskette geliyor. Bence fazlasıyla değer. Oyunda(normal game seçeneğiyle oynarsanız) ya Batman ya da küçük serçe Robin olarak başarılı olmaya çalışıyorsunuz. Her action oyunda olduğu gibi bu oyunda da bazı özel hareketler var. Bunlar:
Döner Tekme: İ+HK Aparkat: A+HP Diz: İ+LK
Çelme: A+LK Geri Yumruk: GY+HP
Geri Tekme:GY+K(herhangi biri)
Yukarı Kanca atma: Kanca+Y
Süzülme: Zıplamışken havada iki defa Y.
Oyundaki hareketler pek fazla değil ama işe yarıyorlar. Zaten karşınıza çıkan rakipler de pek güçlü değiller. Bunun yanında oyunun bir avantajı da tıpkı filmdeki gibi ikili halinde bilgisayara karşı iki kişi oynayabiliyorsunuz. Bir de training mode` da iki kişilik döğüş partisi verebiliyorsunuz. Tabii bunlar oyunun hep artıları. Şu ana kadar çok az oyun kusursuz olmayı bildi ve ne yazık ki Batman Forever bu kusursuz oyunlardan biri değil. Fakat türünün en iyi örneklerinden bir olduğunu da inkar etmemek lazım.
Oyunu oynarken karşınıza çıkacak şeylere değinmeden geçmek ayıp olur. İşte objeler:
Yeşil Çanta: Bu ilk yardım çantasının biraz küçüğü ve etkisi çok fazla değil.
Beyaz Çanta: İşte sizin hayatınızı kurtarmaya yarayacak şeylerden biri. Ne işe yaradığını söylemiyorum bile.
Soru işareti: Eğer rastladıysanız ne işe yaradığını anlamışsınızdır. Bunlar meşhur düşmanımız, eski bir bilim adamı olan Riddler tarafından önümüze koyulan bilmeceler. Genelde kafiye olarak yüklü, anlamca anlaşılır, basit bilmeceler(en azından alışana kadar). İlerlemenize yardım edecekler. **Mavi küpümsü şey:** Bu bazı bölümlerden çıkmanızı sağlıyor. Mutlaka alın.
Yuvarlak Para: Bu size çok değerli olan haklarınızdan bir tane daha kazanma şansı verecek. Genelde gizli oluyor.
Saat: İlerki bölümlerde size zaman kazandırır.
Bağlı Güvenlik Görevlisi: Şu tutsak kurtarma işini her oyuna koymak zorundalar mı? Kurtarın şu zavallıları.
Vazolar: Buna bir tekme atın da bakın bakalım içinde birşeyler var mı?
Basit oyun, iki günde yazar yazıyı bu aya yetiştiririm diye söz vermemiş olsaydım herhalde yaklaşık 1 saat öncesinden bırakmış olurdum. Benden söylemesi, bu oyun bilakis arkadaşlarınızla hoşça vakit geçirmenizi sağlayacak oldukça zevkli ve en az filminin görsel efektleri kadar kaliteli grafikleriyle de alınmaya değer bir oyun. Klasik diyesim geliyor, diyemiyorum. Bakalım, içinizdeki yarasayı uçurun...

Burak "Best Forever" BAYBURTLU



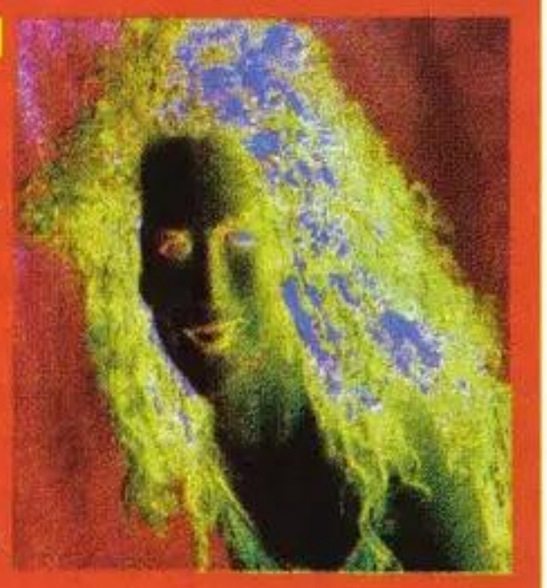
Biz de mi maske taksak nedir?

BATMAN'in HAREMİ

KIM BASSINGER

Batman Bey'in ilk filmdeki hatunu, sarışınlar kraliçesi Kim Hanımı, biz Game Show kadrosu olarak kara yarasanın yandaşı yerine 9.5 Hafta'daki inanılmaz (sanatsal açıdan ulan) performasıyla anmayı tercih ediyoruz. Oskar ödüllerinde hakkının yenmiş olmasını da esefle kınıyoruz (bari Sharon Stone kazansaydı).

NICOLE KIDMAN

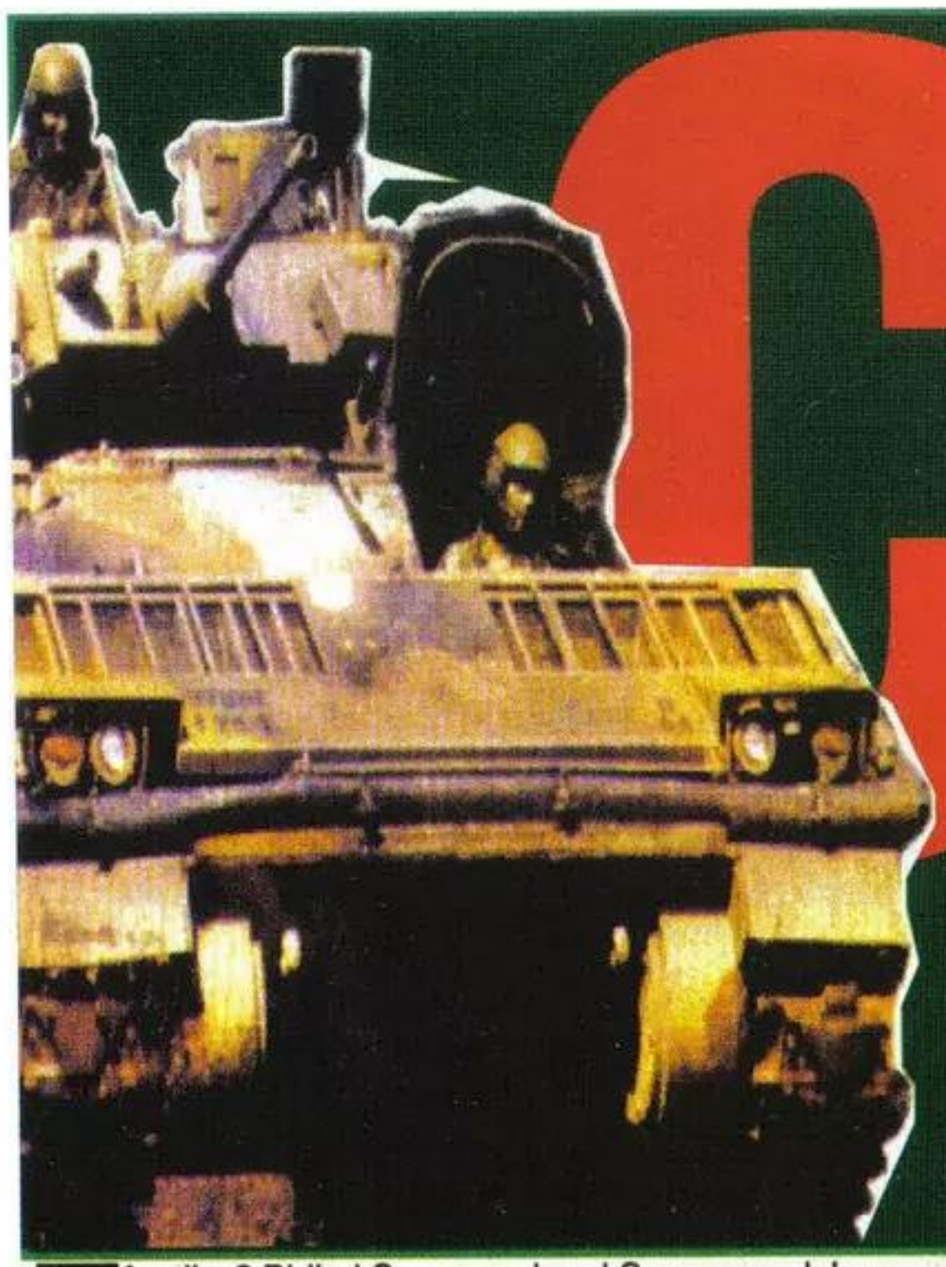


Kan emici yarasanın son filmindeki zevcesi. Game Show ekibi olarak Tom Cruise'da ne bulduğunu anlayamıyoruz. Bizim de boyumuz kısa, hem o TopGun'da oynadıysa biz de Allah'ın günü TopGun oynuyoruz (bir umut yüz verir diye kapak bile yaptık ama nafile).

Firma: AKKLAIM (ARCADE)

Sistem: 5HD - 10MB HardDisk, 4 MB RAM - VGA, Min. PC 386

Karar: %79



C&C COVERT

Efendim? Birileri Command and Conquer çok kısa mı dedi? Harita varyasyonlarını da sayarsak yaklaşık 30 tane bölüm var. Yetmediyse alın size 15 tane yepisyeni GDI ve NOD bölümü. Evet Westwood C&C 2 hazırlıklarını yaparken Warcraft 2'nin piyasayı ele geçirmesine dayanamadı ve Covert Missions adı altında 15 yeni görev yayınladı.İsterseniz daha yakından inceleyelim. Oyun Cd ve disket olarak mevcut. Disket tabii ki cd-rip. Öncelikle oyunun cd versiyonunu oynayabilmek için ilk C&C'e sahip olmanız gerekiyor. (Yine cd'de) Ama diskette crack olduğu için böyle bir mecburiyetiniz yok. Cd'de tabii ki yeni render demolar ve yaklaşık 40 tane müzik parçası var. Diskette ise 2 tane müzik parçası olduğuna dua ediyoruz. (Birincisinin disketinde hiç müzik yoktu) Yalnız hemen heveslenmeyin çünkü bu müzikler menü ve skor ekranından alınmış. Neyse hiç yoktan iyidir. Bunları dinlemek için game controls'tan sound'u seçin Great shot! isimli track'lerden birini seçin.... Unutmadan diskette istediğiniz bölümü seçebiliyorsunuz.

Oyunun birincisinden farklarına gelince,yeni yer şekilleri var,bazı yararlı birimler her iki gruba da verilmiş (apc,bazooka),bazı yeni araçlar gelmiş ve en önemlisi düşman daha zeki yapılmış. Artık sizin tekniklerinizi kullanmaya başlamış. Örneğin üssünüze mühendis gönderip üretim yerlerinizi ele geçiriyor bununla da kalmayıp yanına turret dikiyor! (Neyse ki lazer değil) Neyse diğer ayrıntıları bölümlerin açıklamasında yazarım.

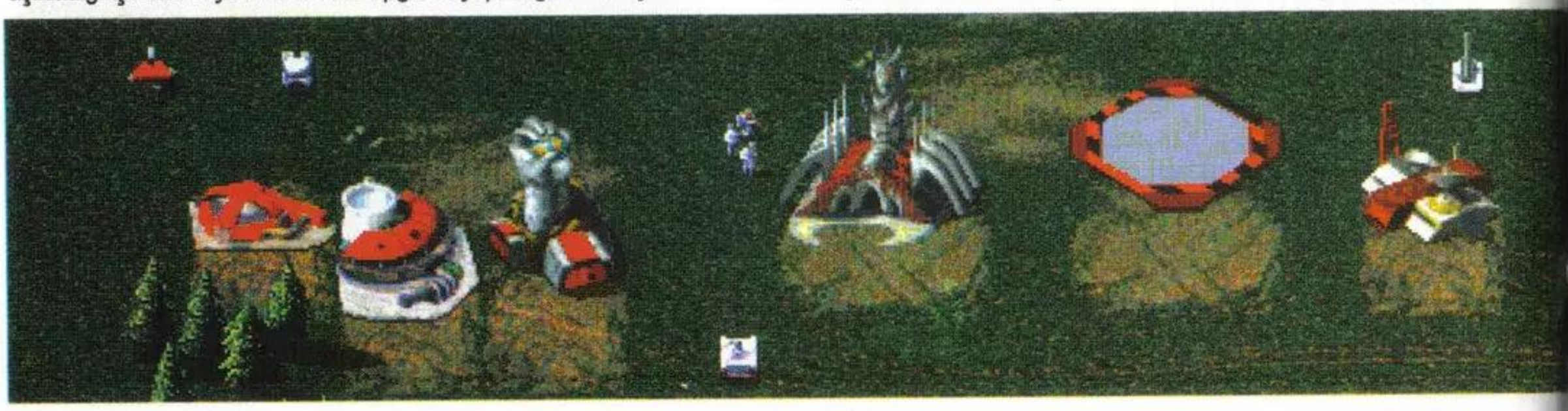
Game Show'un 9.sayısında (Kasım'95) Mac bu oyunu çok güzel açıkladığı için ben o yazının üstüne upgrade yapacağım. Yani yeni taktikler verip bazı birimleri tanıtacağım. Bu oyunu ilk defa oynuyorsanız o sayıyı alın.

Oyundaki bütün birimleri tek tek tanıtmayacağım. Çünkü hemen hemen aynı işi görüyorlar. Tarafların güçlerini dengelemek için konulmuş araçlar var. Ben sadece 2 yararlı birimle binayı anlatacağım....

Flame Thrower (Nod): Askerlere kesin çözüm! Bir öküz tankıyla mini gunner öldürmenin zorluğunu hepimiz biliyoruz. Ama flame thrower bir hamlede bir askerin işini bitirebiliyor. Zırhı düşük ve menzili kısa olduğu için saldırıdan çok korunma için kullanılabilir. Ama askerlere karşı her saldırı birliğinde bir tane olmalı...

Stealth Tank (Nod): Oyunun en ilginç araçlarından biri. En önemli özelliği görünmez olması. Askerler ve Guard Tower'lar dışında kimse fark edemiyor. 6-7 tane birden kullanırsanız iyi bir saldırı aracı olabilir. Ama tamirhaneniz olması şart. Böylece enerjisi azalanları hemen gönderebilirsiniz. Çünkü hem pahalı hemde zırhı düşük. Ayrıca enerjisi çok düştüğünde görünmezlik özelliğini kaybediyor. En zevkdisi bununla düşman Harvester'ına saldırıp düşmanı lazere çekmek. (Görünmez olunca sizi bulamıyorlar o zaman da üssünüze saldırıyorlar) Ayrıca iyi bir araştırma aracı olabilir.

Temple of Nod (Nod): Birinci oyunda pek önemi olmayan bir bina. Sadece son bölümde çıkıyordu. Şimdi istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. Atom bombası atmaya yarıyor. Ama bu binayı yapmak için acele etmeyin. Üssünüzü tamamladığınızda yapın. Bombayı tekrar kullanmak için uzun süre beklemeniz gerektiği için



Parasız olmaz, ilk işiniz üretimi arttırmak olsun, sonradan çok rahat edersiniz. Başta harcanacak biraz para, sonradan double silah demek.

Guard Tower'lar gereksiz masraf gibi görünse bile ilerde korunmayla fazla uğraşmadan saldırıya geçmenizi sağlarlar. Yapın, hatta bol bol yapın.

Harvester demek akşama sofrada sıcak yemek demek. Onlara gözünüz gibi bakın, uzak yerlere yollarken yanlarına azık ve koruma verin. Karlı çıkarsanız.

Ufak saldırılarınız sivrisinek gibi ezilir. Sabırlı olun, toparlanın, gücünüzü toparlayın sonra oyunu yavaşlatıp (opsiyonel olarak Allah Allah diye bağırarak) saldırın.

OPERATIONS

düşmana ölümcül darbeler vurmak için kullanın. (Const. Yard'a atmak gibi)

Advenched Comm. Center: Geliştirilmiş radarınız. Radarınıza yeni özellikler katmıyor ama Ion Cannon kullanmanızı sağlıyor. Ion Cannon'u lazerleri yıkmak için kullanabilirsiniz. Binalarda pek etkili olamıyor. (Air Strike ile kullanırsanız belki) Şarj süresi atom bombasından daha kısa. Düşman bol bol atıyor.

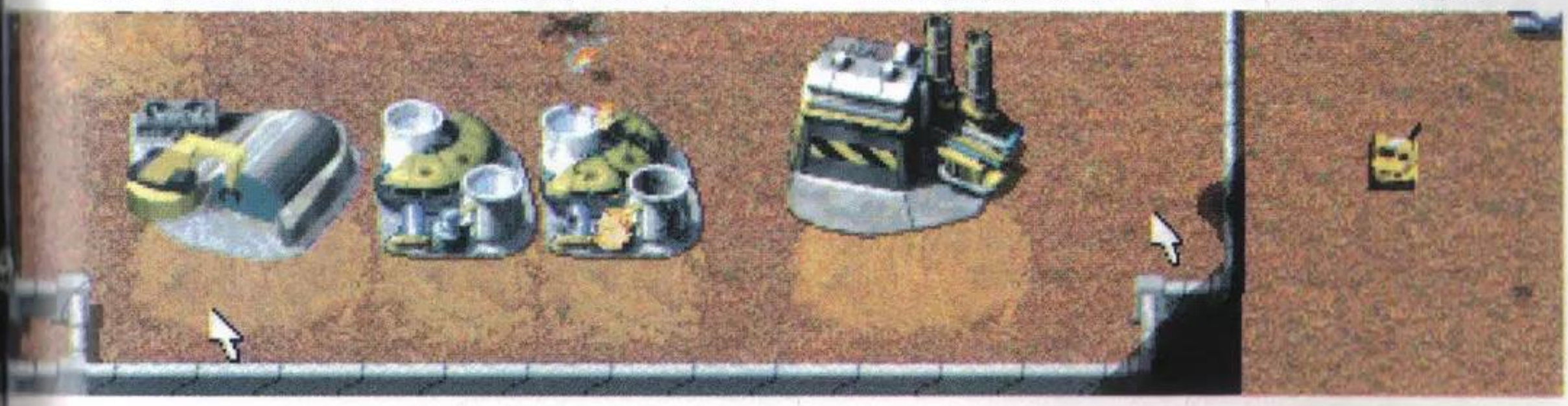
Evet oyunda 7 NOD,8 GDI olmak üzere 15 bölüm olduğunu söylemiştik. Size bu bölümlerde yapmanız gerekenleri ve yeni taktikleri yazıyorum....

Blackout (gdi): İlk bölüm. Bir önceki oyunun son bölümündeki her şeye sahipsiniz. Ne yazık ki Nod'lar da ama panik yapmayın dakika başı kafanıza füze yağmıyor. Bölüme 2 komandoyla başlıyorsunuz. Önce yandaki binaları yok edip 2000 kredi alıyorsunuz. Amacınız soldaki güç kaynaklarını yok ederek MCV'nin geleceği yoldaki lazerleri etkisiz hale getirmek. (Enerji yoksa lazer de yok) Bu küçük üsse yaklaşınca Air Strike geliyor. Tek sorun flame thrower'ı nasıl geçeceğiniz. Elinizi çabuk tutmazsanız. Mcv'yi çok bekleyebilirsiniz. Bu arada elinizde mutlaka 1 tane komando olsun. Bölümün sonunda sol üst köşedeki Temple of Nod'u tek hamlede yok etmek için gerekecek. (Üssünüzü seviyorsanız) Temple'a sataşmazsanız bomba atmaz ama bu ileriki bölümlerde atmayacağı anlamına gelmiyor....

Hell's Furry: Biri atom bombası mı dedi? Elinizde ufak bir birlikle bölüme başlıyorsunuz. Sağdaki üssü ele geçiriyorsunuz. 2 tane Adv. Guard tower koyup üssünüzü güvene alıyorsunuz. Jiple biraz gezmeye çıkıyorsunuz. Ekran birden bembeyaz oluyor. Ekranın parlamasının oyundan olmadığını düşünüyorsunuz. Elektriklere küfür edip bir gün bilgisayarınızı bozacağını söylüyorsunuz.. Üssünüze geri dönüyorsunuz ve birde bakıyorsunuz yerinde yok! Bu hayatında ilk defa C&C oynayan birinin hayatından ufak bir kesit. Evet Nod'lar atom bombası atıyor. Ama hemen panik yapmayın. Bu olayı ufak sıyrıklarla atlatmanızı sağlayacak tüyolarım var. Önce sık sık save yapın. Bombanın geldiğini duyunca tekrar bir save yapın. Sonra bekleyip giden binaları görün. Load yapın hemen yok olacak binaları satın.... İyi fikir değil mi? Nod'lar çok fazla bomba atmadığı için fazla sorun olmaz. Ayrıca direk constructionyard'a değil koruma kulelerine bomba atıyorlar. Kulelerin yanına önemli binaları dikmezseniz sorun olmaz. Önemli olan bombadan sonra korumasız üssünüze bir sürü araç gönderilmesi. Bundan çıkarılacak ders: Üssünüzü sadece koruma kulelerine emanet etmeyin.... Ayrıca bu bölümde yapmanız gereken önce Ion Cannon yardımıyla sol üstteki lazerleri temizlemek oradaki üssü yıkıp dar yoldan ilerleyerek Temple'a ulaşmak ve onu yok etmek. Const.Yard'da sol üstte olduğu ve orayı ele geçirmek kolay olduğundan fazla zorlanmazsınız.....

Infiltrated: İşte düşmanın engineer kullandığının kanıtı! Amaç üssü geri almak ve Nod'ları yok etmek.....

Elemental Imperative: İlginç bir görev. Amacınız elinizdeki birimlerle sol üstteki köye gitmek ve oraya vardığınızda elinize geçen helikoptere oradaki kadını (en solda) bindirmek. Sonra aşağıdaki adamın gittiği yere gidip sandıkları almak. (Sağ üst) Kolay mı?



Yapın o zaman. Yalnız amaç Nod yok etmek değil o yüzden araçlara fazla sataşmayın....
Ground zero: Şimdi basın ahlak yasası olmasaydı bir sayfa dolusu İngilizce küfür yazıp bunu Westwood'a göndermenizi isterdim ama olmuyor. Kesinlikle aptal bir bölüm. Ama sol üstteki (evet farkındayım yine) Üsse gidip 3 tane adamı kurtarmak ve onları oradan uzaklaştırmak. Nod bombayı atınca aşağıda beliren dumanlı yere ulaşmak. Ama yollar labirent gibi ve elinizdeki birlik çok az. Ayrıca sürenizde kısıtlı bombayı her an kafanıza yiyebilirsiniz. Tavsiyem ilk 3 adamla üssü bulup adamları kurtarın sonra yeni gelen birliklerle dumanlı yerin yolunu temizleyin. Diskette oynamaya bile değmez ama Cd'de demosunu görmek için oynanabilir.
Twist of Fate: Aha! İşte zor bölüm! Elinizdeki sınırlı birlikle (evet yine) Mcv'nin yolunu temizleyip aşağıda üs kurup Nod'ları temizleyeceksiniz. Sorun üssü kurmada gerisi kolay(mı?).....
Blind sided: Son bölüm. (Gdi için) Bu bölümde Mcv yok. Nod'ların üssünü kullanacaksınız. Önce soldaki üssü ele geçirin. Radar ve Air strip satıp para kazanın o parayla 3 tane mühendis yapın. Air strip ve radardan kazandığınız askerler önde olmak koşulu ile sağdaki üsse saldırın. Lazer askerleri haklarken komandoyla onu havaya uçurun. Sam füzelerini ve turret'leri yok edin. Size yollanan helikopterle karşı kıyıya askeri güç gönderin düşmanın bütün araçları ve birimleri yok olunca mühendisle oradaki binaları ele geçirin ve kendinize bir üs kurun.....
Bad Neigborhoof (NOD): Evet ilk Nod bölümü. Artık Temple of Nod'la atom bombası atmanın zevkini tadacaksınız. Kimseye çaktırmadan üssünüzü kurun. (Köylülere ve ya Gdi'lara görünmeyin) Kendinizi hazır hissedince (veya tyberium bitince) düşmana veya bir köylüye cee! diyin ve birbir emekle diktiğiniz lazerinizin bir Ion cannon darbesiyle yıkılışını görün. Yok öyle eskisi gibi 3 tane lazerle üssü korumak. Gdi'larla kahkahalar atarak lazer yıkmayı biliyordunuz. Şimdi düşmanın hislerini daha iyi anlayacaksınız. Neyse sizde ilk fırsatta atom bombası atar ödeşirsiniz.....
Deceit: 2 komando 1 mühendisle üssünüzü geri alıp Gdi'ları yok edecekmişsiniz. (Öyle yazıyor) Ben sizin yerinizde olsam guard tower'lardan uzak dururdum. Bu arada solda ilginç şeyler bulabilirsiniz....
Eviction Notice: Sağdaki kasaba halkından yerlerini size vermelerini rica edeceksiniz. Daha üssünüzü yeni yeni kurarken Gdi'ların size tank falan göndermesi biraz ayıp oluyor. Onun için bölüm başındaki Flame Tank'ları dikkatli harcayın....
The Tiberium Strain: Püskürtmeli sazlarla pardon birliklerle Cannon Foddercilik oynadığınız bir bölüm daha... (İzometrik stratejimtrak cannon fodder) Amaç Gdi'ların araştırma merkezlerini yıkmak. Kaza süsü vermek için başka binalara saldırmayın yoksa Mission Faild olur....
Cloak and Dagger: Elinizdeki tek (bir,one) Stealth Tank ile Mcv'nizi bulup kendinize üs kurmak amacınız. Mcv solda bir yerlerde. (Yine sol?Programcılardan biri solak herhalde!?) Bulmak sorun değil de Gdi üssünden çıkarmak biraz zor oluyor.....
Hostile takeover: Basit bir görevmiş. (Diyor oyun) Elinizdeki sınırlı (yeter!) birlikle üssünüzü bulmalı onarmalı ve Gdi'ları yok etmelisiniz. Kiliselere uğrarsanız bir miktar para bulabilirsiniz.... Pöh! Kolaymış.....
Under siege: 3 tarafı tanklarla çevrilmiş üssünüzde parasız kalmışsınız. Önce bir Stealth Tank'la düşmanlara çaktırmadan aşağıdaki köye inip kiliseden para almalı. Birimlerinizi güçlendirmeli çevrenizdeki birimleri hakladıktan sonra sol üstteki (haydaaa) Nod üssünü yok etmelisiniz.....
Nod Death Squad: Elinizdeki sınırlı birimle (yorum yok...) Gdi'ların advenched Comm. Center'ını yok et-me-li-si-niz! Teşekkürler..... Evet bitti.... Oyun bayağı zormuş. Westwood bu bölümleri "zor olsun,uzun görünsün" düşüncesiyle yapmış. Neyse en azından oynamaya değer bir oyunumuz oldu. Ama yine de şu sınırlı birlikle oynanan bölümlere sinir oldum. Eğer paranız varsa ve elinizde C&C cd'leri varsa cd'de alın. Çok paranız varsa ilk C&C yoksa önce onu sonra paranız kalırsa cd'de bunu alırsınız. Çok paranız yoksa en azından diskette alın ama sonra benim gibi demoları merak edebilirsiniz. Seçim sizin... (Bu arada oyunun birincisini diskette almış olsanız bile cd'sini çalıştıramazsınız)
Son olarak Engin Abla dosyasında son gelişme: Engin Abla'nın "evine" yapılan baskında 15 Kenan Doğulu T-Shirt'ü,80 tane Kenan Doğulu kasedi ve 50 adet Kenan Doğulu posteri bulundu. Engin Abla "Bunlar benim değil, ben bunların satışını yapıyorum" sözlerinden sonra kasetlerin içinde bulunan "Sevgili hayranım Engin Abla'ya..." imzası üzerine Engin Abla göz altına alındı. Şimdi bu kadar berbat bir sesi nasıl dinlediği soruşturuluyor. Ne diyelim geçmiş olsun.....
-Neyse yazı bitti ben Super Dune 2 oynamaya gidiyorum. (Sizde öyle yapın. Hem yeni şeyler var hem de Warcraft'tan daha iyi.....)

☒ Efe 'The Turtle' Mumoğlu

Firma: WESTWOOD (STRATEJI)
Sistem: 11HD - 25MB HardDisk, 8 MB RAM - VGA, Min. PC 486
Karar: %91

HODRİ MEYDAN

ERKA

BİLGİSAYAR'dan

TARTIŞMAYA SON !

CD OYUNLARI

Civilization 2
Descent 2
Time Gate
Wing Commander4
C&C Covert Oper.
The Dark Eye

DISKET OYUNLARI

Batman Forever
Indy Car Racing2
Duke Nukem 3D
Sega Arcade Cmx
Top Gun
Quake
Extreme Games

☑Eğitim Programları ☑ Bilgisayar Aksesuarları
☑Bilgisyar Sarf Malzemeleri

Pasific Multimedia
Pentium 100 - 8 Mb Ram
1.3 GB HDD,
1 MB PCI Ekran Kartı
0.28 SVGA Monitor
4x CD-Rom, 16 Bit Ses Kartı

1179 $

4 x CD Rom	: 75 $
6 x CD Rom	: 90 $
16 Bit Ses Kartı	: 45 $
14.4 Fax-Modem	: 70 $
4 MB 72 Pin Ram	: 65 $
1.3 GB HDD	:220 $

Fiatlara KDV Dahil Değildir. Bütün Ürünler 1 Sene Garantilidir.

Merkez : Hasfırın cad. Vidin iş merkezii No: 65/37 (Mc.Donald's Üstü)
Beşiktaş / İstanbul
Tel: 0212 260 39 29 - 261 60 82 Fax: 0212 260 52 13
Teknik Servis: Cihannüma mah. Salih efendi sok. No:9/5
Beşiktaş / İstanbul
Tel: 0212 260 43 33 - 260 43 41 - 260 43 90

THE DARK

The Dark Eye... Garip! Evet Dark Eye'ı anlatan en iyi kelime "garip". İnscape'deki (oyunu yapan firma) arkadaşlar oyun garip,sıradışı ve anlaşılmaz yapmak için ellerinden geleni yapmışlar. Örnek mi istersiniz? Oyunun animasyonları, adamlar kalkıp karakterleri stop-motion yapmışlar. (Stop-motion ney? diyorsanız Engin Abla'nıza sorun. O her şeyi bilir ya...) Konu deseniz, 2 kere bitirdim ama hala tam olarak anlamadım. (Tabii konunun orijinal kitabında geniş bir şekilde açıklanmış olması olasılığı da var) Ben yine oyun hakkındaki bilgi birikimimi maddeler halinde sizlerle paylaşayım.

-Önce oyunu yerden yere vurayım sonra iyi yönlerini (kalırsa) yazarım. Bir kere İnscape koskoca 640MB'lık cd'yi bir sürü render background,ses,müzik ve stop-motion animasyonla doldurmuş,bir tek oyunu koymayı unutmuş. Artık değişiklik adına mı bilmiyorum oyunu genelde amaçsız bir şekilde render grafikleri rasgele clickleyerek geçiriyorsunuz. İnventory yok. Bazen bir tane eşya taşıyorsunuz. 4 programcılar dos altında oyun yapmaya üşendikleri için bu yola başvuruyorlar ve oyun normalden daha yavaş oluyor. Birde oyunun havası çok karamsar, insanı korkutmaktan çok bunaltıyor. Konunun çok belirsiz olduğunu da yazmıştım. Bir de oyunda hiç text yok. Aslında birkaç tane mektup buluyorsunuz. Yalnız okumakta zorlanabilirsiniz çünkü çok kötü bir el yazısıyla yazılmış! (Daha önce böyle salakça bir hata görenler parmak kaldırsın...)

-İyi yönlerine gelince grafikleri,sesleri ve müzikleri gerçekten çok iyi. Bunun İnscape'in ilk oyunu olduğunu da düşünürsek ilerde çok daha iyi şeyler yapabileceklerini söyleyebiliriz. Stop-motion animasyonlar çok hoş ve doğal yapılmış. Sesler çok doğal yapılmış. Özellikle nightmare bölümlerindeki o fısıltılar bile insanı korkutmaya yetiyor. Oyunda çok gerçekçi yerler var. Sessiz ortamlarda ayak sesinizi duyabiliyorsunuz. Bunun yanında adamınızı kafasından geçenleri de duyabiliyorsunuz. Bunlar insanı gerçekten havaya sokuyor.

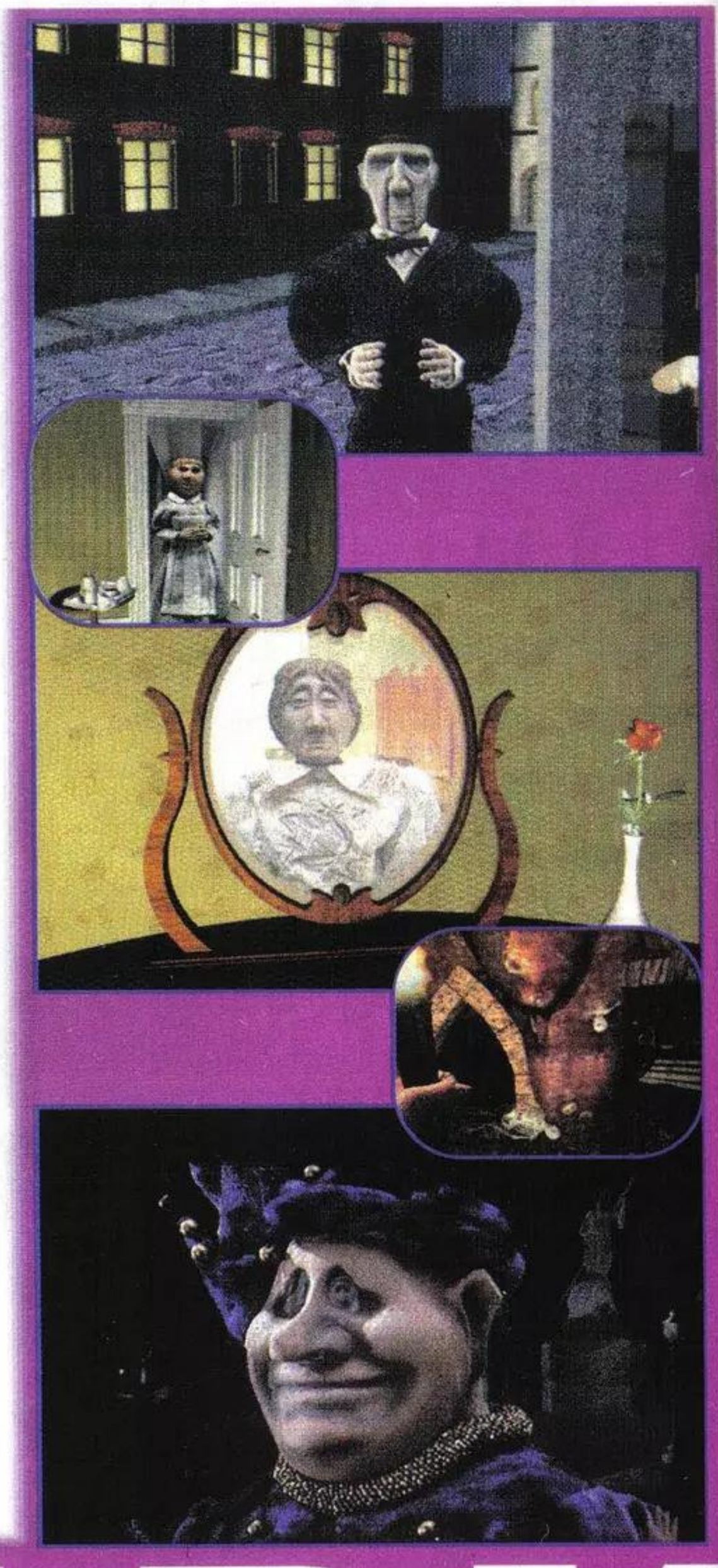
-Oyunun konusunu tam olarak anlayamadım. (3.baskı oluyor) Anladığım kadarıyla yönettiğimiz karakter kardeşinin evine geliyor. Bu evde bazı olaylara seyirci kalıyor. (!) Ve her olaydan sonra uyku durumuna geçiyorsunuz. Evi dolaşıyorsunuz ve bazı cisimlere bakarak sahibinin yerine geçip onu yönetmeye başlıyorsunuz. Aslında bu karakterler birbirleriyle bağlantılı. Oyunun ilginç yanı bir bölümde katil olup birini öldürürken diğer bir bölümde ölen kişi olup öldürülüyorsunuz! Yani biraz role-playing yapıyorsunuz. O kişi yerine düşünüp yapması gerekenleri yapıyorsunuz. Bilmem anlatabildim mi?

-Oynanışına gelince, pointer'ınız bir el. Bu sizin elinizi temsil ediyor. Ekranda dolaştırıp şekil değiştirdiği yerlere clickliyorsunuz. Örneğin kapının koluna getiriyorsunuz el belirginleşiyor ve clickleyip açıyorsunuz. Çözümde gitmeniz gereken yönleri yazmadım bu hem açıklamayı uzatır hem de oyunun zaten az olan zevkini iyice kaçırır. Onun için yapmanız gerekenleri yazdım. Şuraya gidin şunu yapın diye. Böylece size biraz araştırma fırsatı veriyor... Bu arada oyun iki bölüme ayrılıyor. Bir asıl karakterimizi yönettiğiniz diğeri de başkalarını yönettiğiniz bölüm. Bu arada oynarken dikkat etmeniz gereken bazı şeyler:

*Bazen baktığınız birinin gözlerinde kendinizi görmeye başlarsınız. O zaman gözleri normale gelene kadar sakın clicklemeyin yoksa onu kontrol etmeye başlarsınız ve oyunda sıra önemli olduğu için bir şey yapamaya bilirsiniz. Çözümde bunun olduğu yerlerde "gözlere dikkat" yazdım.

*Bir objeye ve ya kişiye farklı açılardan bakabiliyorsunuz. İşin kötü tarafı clickleyebileceğiniz açı baktığınız açı olmayabiliyor. Objeye başka yerden bakmaya çalışın.

*Bu arada oyunda save yok. Çıkmak istediğinizde 2 kere ESC'e basın.

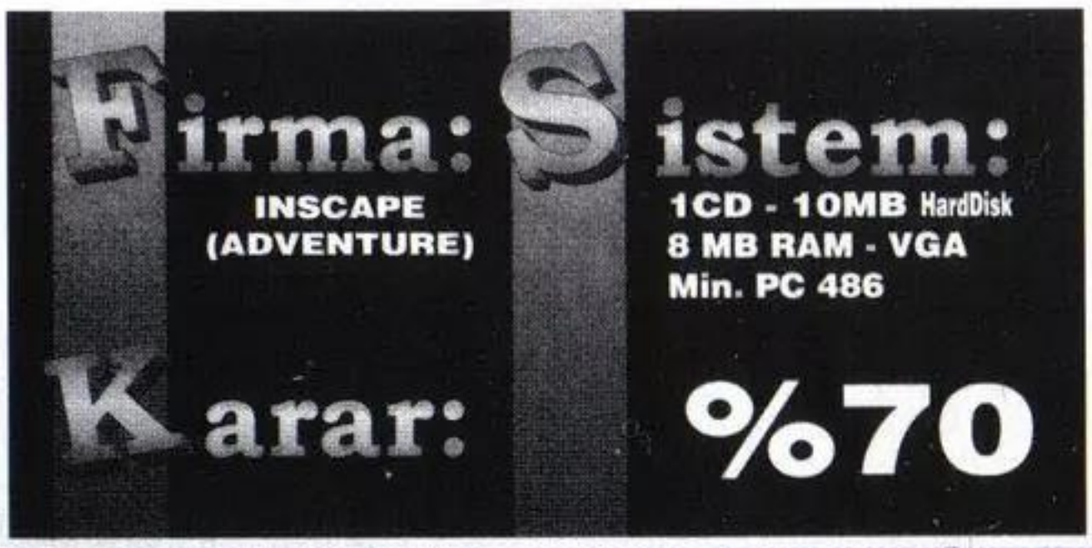


Durumunuz verdiğiniz isim altında kayıt edilecektir. Bir de ekranın kutu kutu değişmesinden rahatsız oluyorsanız. T tuşu ile bu özelliği açıp kapatabilirsiniz.
the Çözüm: (click=+)
Part 1:
Sudan çıkın ve kapıyı çalın. İlerleyip resim atölyesine gelin. Buradaki resme bakın. Adam size bir şeyler söyleyecek. Aksanı çok kötü olduğu için pek bir şey anlamadım. Belki siz anlarsınız. Her neyse, adama doğru yürüyün. Boya kutusunu alın ve adama verin. Buradan çıkın ve merdivenlere gelin. Üst kata çıkın. Karşınızdaki odaya girin. (Oturma odası) Kardeşiniz ve kuzeniniz buradalar, kardeşinizle konuşun ve alkış sesi duyana kadar piyano çalın. Sonra kuzeninizle konuşun ve ilk nightmare'inizi yaşamaya hazır olun....
Nightmare 1:
Buradaki obje şampanya şişesi. Yalnız bundan önce bir demo izlemeniz gerekiyor. Odadan dışarı çıkın merdivenlere doğru bir adım atın. Hole dönün. Sağdaki kapıyı açın oldukça havadar bir oda bulacaksınız! Bulutlara doğru ilerleyin. (Gidebildiğiniz kadar) Burada sıkıcı bir ses,sıkıcı grafiklerle sıkıcı şeyler anlatıyor. Sıkıldığım için dinlemedim. Dinlememekte serbestsiniz. Bu bitince oturma odasına geri dönün. Şampanya şişesi sehpa hanın üzerinde duruyor. Clicklemek için sehpa haya dönüp aşağı bakmanız gerekiyor....
Evet şimdi bir katili yönetiyorsunuz. Adam birinden intikam almak istiyor ama nedenini söylemiyor. Neyse bize ne biz işimizi yapalım el ne karışır!? Aynada gördüğünüz yakışıklı (!!!) adam sizsiniz. Kolyeye bakın, sonra yola dönüp yerdeki adama bakın. İlerleyin ve uşağınızla konuşun. Yine dümdüz gidin ve başkasının uşağıyla da konuşun! Geri dönün orda 2 tane şarap içen adam var. Onlara doğru yürüyün. Onların hizasından köprüye bakın. Karşınızda mor giysili bir adam var. Ona bakın ve dediğim gibi gözleri değişince normale dönmeden clicklemeyin. Şimdi köprüden çıkıp o adamın yanına gidin. Şimdi söylediğim yerlere clickleyin: Sol,sağ,sağ,ileri (bu kadın sürekli gülüyor manyak mı ne?),sol,sağ,sağ... Şimdi köprüden inin. Adama dönüp click yapın.....Kapıyı açın. İlerdeki mahzen kapısını da açıp içeri girin. Meşaleyi alın. Ve ilerleyin. Burası basit bir labirent. Fazla zorlanmazsınız. Biraz dolaşın. Mağara gibi bir yer bulacaksınız. (En fazla 5 dakikanızı alır) Bulunca meşaleyi yerine koyun. Kargamız tuzağa düşecektir. (Yoksa hindimiydi?) Girdiği yere girin. Zinciri clickleyip sağa taşıyın ve bırakın. Adam zincirlenince geri dönün kemikleri bulun. Altından tuğlalar çıkacak. Bir tane alıp sağa bırakın. Sonra adama dönün. Tuğlanın yanındaki boşluğa clickleyerek adamı oraya kapatın. Sonra bölüm bitene kadar ilerleyin....
Part 2:
Bu odadan çıkın. Sola dönün. İki tane kapı göreceksiniz. Sağdakine girin. (Olmazsa soldakine o da olmazsa yanlış yere bakıyorsunuz!) Kardeşinizle konuşun. Bir kağıt bırakacak alın. Atölyeye inin. Tablonun değiştiğini göreceksiniz siz ona bakarken (bakın bir zahmet) ne dediği pek anlaşılmayan o adam gelecek. Konuşması bitince merdivenlere gelin ve aşağı inin. Kapıya kadar dümdüz ilerleyin. Kapıyı açın. Orada bir raf var. Ona bakın. Sonra tekrar merdivenlerden çıkın. Yukarı yönelirken kardeşinizle dedikleri anlaşılmayan adamı tartışırken buluyorsunuz.....
Nightmare 2:
Geldiğiniz gibi mahzene geri dönün. Bu sefer kapının arkasında başka bir yer buluyorsunuz. İlerleyin vee oyunun en korkunç yeriyle yüzleşmeye hazır olun. Evet tam 15 dakika süren sıkıcı bir demo daha... Bence demo sırasında yapmak isteyip de vakit bulamadığız işlerinizi yapabilirsiniz. Örneğin Macbeth'i tersten okumayı deneyin! Demo bitince tekrar oturma odasına gidin ve bu sefer bardağa bakın...
Kısa bir bölüm. Köprüde herkesle bir kaç kere konuşun. (Biri size içki verecek, için) Size içki veren adamın yanından bakın. Karşıdaki adama click. (olmazsa başka yerden oraya dönün) Konuşun. Gözlere dikkat. Yanınızdakiyle konuşun. Köprüden inin. Dilenciye bakın. Adama bakın. Sağa dönün. Tekrar adama dönün. Konuşun. İlerleyin. Nightmare 1'de yaptıklarınızı yapın. (Kapıyı açma,meşaleyi alma...) Labirenti geçip mağaraya gelince meşaleyi bırakın. Duvardaki girintiye ilerleyin. Yakalanınca sağa sola dönün. Etrafınızdaki şeylere bakın.....
Part 3:
Atölyeye inin. Yaşlı adama (dedikleri anla....) Oturma odasına gidin ve kapıyı ÇALIN! Sonra açıp içeri girin. Kuzeninizle konuşun. Piyano çalın. Sonra kıza dönün.....
Nightmare 3:
Atölyeye inin. Burada bir kapı daha var. Ona girin. (Çalışma odası) Kuş kafesine bakın....
Bu bölüm en sevdiğim bölüm. Gerçekten çok güzel ve gerçekçi. Neyse,aynadaki kadını yönetiyorsunuz. Çekmeceyi açın. Buruşturulmuş kağıda bakın. Çalışma masanıza bakın. Mektuba,şuruba,resime,kitaba,kitaptaki çiçeğe click. Arkanızı dönün. Sandığı açın. İçindekine bakın. Yatağa girin. Köle İsaura gelecek. İyi olduğunuza sevinip gidecek. (Arkasından su dökmeyin halı leke olur) Yatağın üzerindeki kasnağa +. (Bilmiyorsanız annenize sorun!) İğneye +. Kasnağı işleyin... Kapıya gidin,açıp dışarı çıkın. Aşağı inin. Sağdaki kapıyı çalıp içeri girin. Adama bakın. Gözlere dikkat. Size evlenme teklif edecek. Siz kuzensiniz ama olsun evde kalmaktan iyidir diyip bayılıyorsunuz. Tekrar yataktasınız. Kasnağı tekrar işleyin. Kapı çalınca kapıya bakın. (Karşısından) Masadaki mektubu tamamlayın. Aynadaki güle bakın. Demin kapı çalmadıysa şimdi çalabilir. Adamın odasına tekrar gidin. Adama bakın. Gözlere dikkat. Şimdi dışarı çıkın. Burası çok güzel. Amacınız odanıza çıkıp ilaç şişesine clicklemek. Yazının devamını okumadan dediklerimi yapın.....Ne olduğunu söylemiyorum. Sadece ileri clickleyin. Kurtuldum derken.....
Part 4:
Yanınızdaki masanın üzerince bir kağıt var. Bakın. Oturma odasına gidin. piyano üzerindeki notu alın ve kuzeninizin odasına götürün. (Sağdaki) Biraz konuştuktan sonra acı haberi alacaksınız. Yandaki odaya gidin. Adam lambayı almanızı söyleyecek. Atölyeye gidin ve tuvalin

EYE

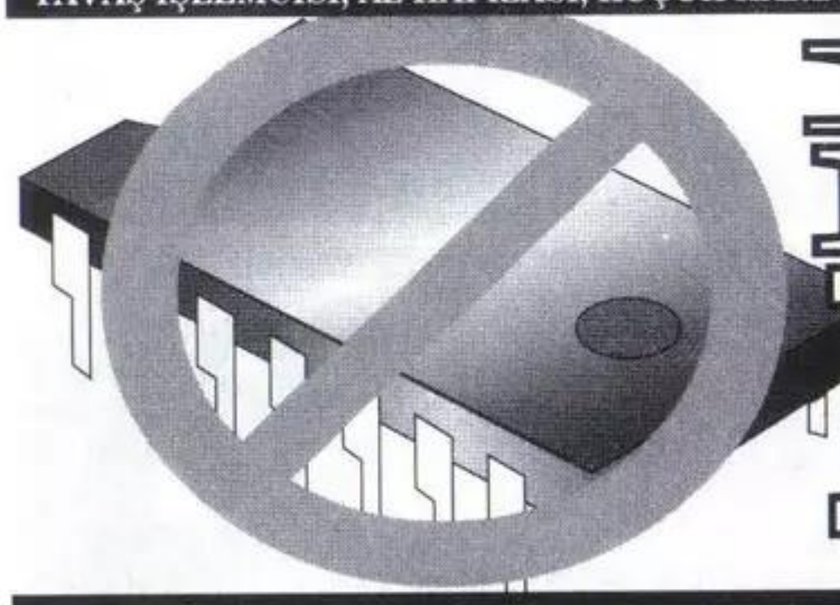
yanından lambayı alın. Kızın odasına getirin ve masaya bırakın. Dışarı çıkın.
Nightmare 4:
Çalışma odasına gidin. Masanın üzerindeki bıçağa bakın. İşte en aptal en sıkıcı bölüme geldik. Sadece sonu güzel.
Çekmeceyi aç. Saate bak. 3 tane portre var. Ortadakine bakın. Odanın bir köşesinde 3 mevsim resmi var. Sol-üsttekine bakın. Masaya bakın. Mektuba click. Kalemi alıp mektubu tamamlayın. Şemsiyeli kadın portresine bakın. Aşağı bakın. Kitaba click. Büstün yanındaki tabloya bakın. Masaya dönüp mektubu bitirin. Kapı çalar. Kapıya bakın. Gözlere dikkat. Büstle 3 tablo arasındaki pencereye bakın. 3 resimden alttakine bakın. Şöminenin önündeki yelpazeye bakın. Masanın yanındaki pencereye bakın. Mektuba tekrar bakın. 3 tabloya bakın. Yanındaki pencereye. Portrelere doğru yürüyün. Kapı çalınca kapıya dönün. (Olmazsa portrelere farklı bir açıdan bakın) Kadının dişlerine bakın. Büste bakın. Büstün yanındaki resme bakın. Portrelere ve masanın yanındaki pencereye bakın. Kapıyı açın....
Masaya bakın. Kitaba click. Sol-sağ. Masadaki kutu. Biraz oyalanın. Kapı çalınca kapıya bakın. Elinize bakın. (3 kere) Sola dönün küreğe bakın. Masaya dönün ve kutuya bakarak bu bölümü de bitirin....
Part 5:
Kızın odasından lambayı alın. Mahzene gidin. Rafa koyun. Dışarı çıkın.....
Nightmare 5:
Giriş katına gelin. Galerinin solundaki hole girin. Sağdaki ilk kapıdan girin. Balığın gözüne bakın...
Bayağı kısa ve kolay bir bölüm. Saate bakın. Holün sonundaki odanıza gidin. Çekmeceyi açıp içindekilere bakın. Masanın üzerindeki kitabı okuyun. Kütüphanenin üzerindeki resme bakın. Yemek odasına dönün. Arkadaşınız gelecek. Tabak alın. Kepçeyle çorba alın. Masaya oturup birkaç kere için. (Kaşıkla) Gazeteye bakın. Odanıza gidin. Mumu söndürün. yatağınıza girip uyuyun. Resimlerden koridoru ve adamı seçin.....
Part 6:
Son bölüm! Üst kattaki yarım odaya gidin. Kardeşinizle konuşun. Atölyeye inin. Çalışma odasına gidin. Adam size mektup verecek. Yukarı çıkıp mektubu kardeşinize verin. Aşağı inip kapıyı açın. Kısa bir demo var. Sonra arkanızı dönün.....
Last Part:
Balığın olduğu odaya gidin. Ve satın clickleyin.....
Bu sefer bir bölüm önce gördüğünüz adamı yönetiyorsunuz. İlginç bir bölüm. Holdeki ilk kapıdan girin. Masaya bakın. Kalemi kağıda (3 kere) click. Çekmeceyi açıp gözlüğe bakın. Yemek odasına gidin. Masaya oturun. Gazeteye bakın. Adama bakın. Gözlere dikkat. Arkanızdaki pencereye bakın. Arkanızı dönün. Holün sonuna gidin. Lambayı söndürüp alın. Dönüp saate bakın. (Lambayı geri koydunuz) Gong çalınca lambayı alın. Kapıyı açıp içeri girin. Sonra yemek odasına geri dönüp pencereden bakın. Saate bakın. Lambayı söndürüp alın. Odaya girin. Konuşma bitince lambayı yakın. Tekrar yemek odasına dönün! Pencereye bakın,saate bakın,lambayı alın,odaya girin. Lambayı açıp üstüne yürüyün..... Ocağın yanındaki testereyi click. Holün sonundaki odaya geri dönün. Kapının önündeki tahtaları açın. Soldaki torbaları oraya koyup kapatın. Kapı çalıcak gidin kapıyı açın. Polisleri odaya götürün. Hepsine tekrar tekrar bakın. (bitene kadar...)
End of Game:
Evet şimdi bulunduğunuz bütün zamanlardan çıkmanız gerekiyor. Sadece çıkışa yürüyün vee..... Oyun bitti! Anlayanlar parmak kaldırsın!?.....
-Aslında çözüme bakıp uzun bir oyun diyebilirsiniz ama değil. Aslında uzun olmasına uzun ama genelde boş şeyler yapıyorsunuz. Hani hiç olmazsa Lost Eden'da bir sürü render demo seyrediyorsunuz. (Hem konusu da var) Oyun için kısaca iyi fikir kötü uygulama diyebiliriz. Doların 71.500 olduğu günümüzde bu oyuna vereceğiniz paraya değer mi bilmiyorum ama bunu alacağınıza Orion Conspiracy'i (Her ne kadar Emin'le Engin Abla'nıza beğendiremesem de) alın. Sadece seyretmek için alınacak bir oyun değil paranıza yazık. Neyse yazı fazla uzun oldu. Bitirmek zorundayım. Son olarak Dune 2 is better than Warcraft işte o kadar!

☒ EFE 'The Turtle' MUMOĞLU



YENİLİK
ARS
ELEKTRONİK
LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.
OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ
GÖREREK ALIN.
10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.
Aynı günde CD Çekimi Yapılır.
ARS Elektronik Tel & Fax: 0216 337 35 97
Osman Ağa mah.Pavlonya Sok. No:2/9 KADIKÖY / ISTANBUL

YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...



NOT ENOUGH MEMORY

Merhaba kitlem. Yeni bir ay, yeni sayfalar ve yeni renklerle işte karşınızdayım. Bu ay gene sizlere birbirinden eğlenceli oyunlar açıkladım (Oynayan bir pişman, oynamayan bin pişman). Şimdi siz benden Engin Abla'ya verilecek bir cevap bekliyorsunuz ancak seviyemi Engin karısına cevap vererek düşüremem (Tüh düşürdüm galiba kıtlemden özür dilerim). Ben ancak MAC gibi kendini kanıtlamış iyi bir yazarla atışabilirim. Ne demişler boğulacaksan büyük denizde boğul. Hım... MAC deyince aklıma geldi, allahaşkına şu MAC'in yazdığı yazılardan birşey anlayan var mı? Ne zaman okumaya kalksam hiç birşey anlamadan yarıya geliyorum ve sıkılıp bırakıyorum. Hayır anlayan varsa söylesin, Edebiyat dalında Nobel'e aday göstereceğim. Bence derginin güzelim altı sayfası ziyan oluyor. Ben o altı sayfada ne oyunlar yazarım ama dinleyen kim. Emin'e söyledim, "Ama o MAC. Yazdığı şeylerin mutlaka bir anlamı vardır. " dedi. Herhalde vardır. Ne de olsa o MAC.

SERKAN UYBAŞ

4D DRIVING

Bu ay yeni bir yarış oyunu ile karşınızdayız (4-5 yıl olmuş geleli). Aslında bu oyunu yarış oyunu olarak tanımlamaya gönlüm el vermiyor, yarış olayın küçük bir parçası. En güzeli şerit değiştirme, zaman gibi dertleriniz yok. Yani, isterseniz yoldan çıkabilir, dağ bayır dolaşabilir, arabanıza taklalar attırabilirsiniz (Aman arabayı parçalamayın). Taklalar sözünü, lafın gelişi söylemiyorum. Oyunda bolca rampa, viraj, yokuş köprü filan var. Oyundan alınan zevk aşamalıdır desek yalan olmaz. Örneğin; İlk başlarda parkuru tamamlayıp yeni parkurlara geçmeye çalışırsınız. Daha sonra bir rakip seçip onu kovalarsınız (önce en kolayı). En son kazalar yapıp kendinizi seyredersiniz. Ya da yeni parkurlar yaparsınız. Bütün bunların ortak yanı ise sizi çok eylendirecek olmalarıdır ve oyunun başından kalktığınızda ne çok oynadığınıza şaşacaksınız emin olun.

Biraz da oyunu açıklayalım; İşte ana menü.

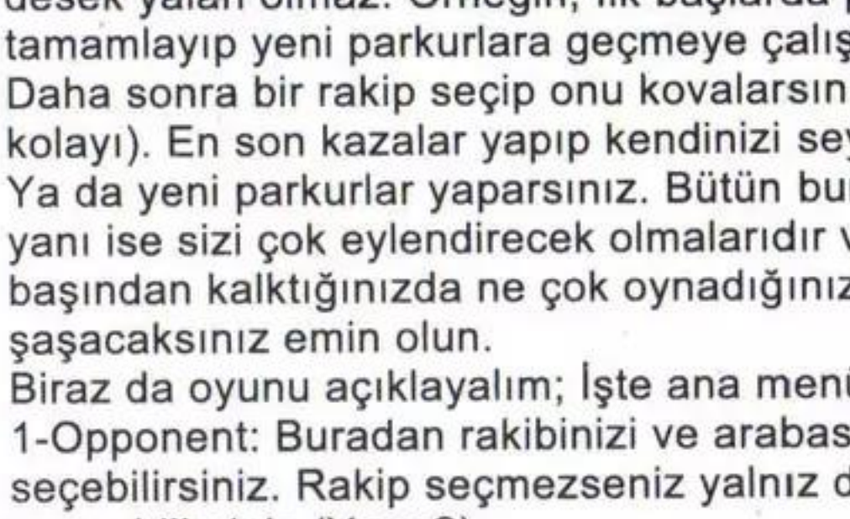
1-Opponent: Buradan rakibinizi ve arabasını seçebilirsiniz. Rakip seçmezseniz yalnız da yarışabilirsiniz (Yarış?).

2-Car: Buradan kendi arbanızı, rengini, otomatik vites olup olmayacağını belirliyorsunuz. Tahmin ederim kendinize rakibinizinkinden daha iyi bir araba seçersiniz.

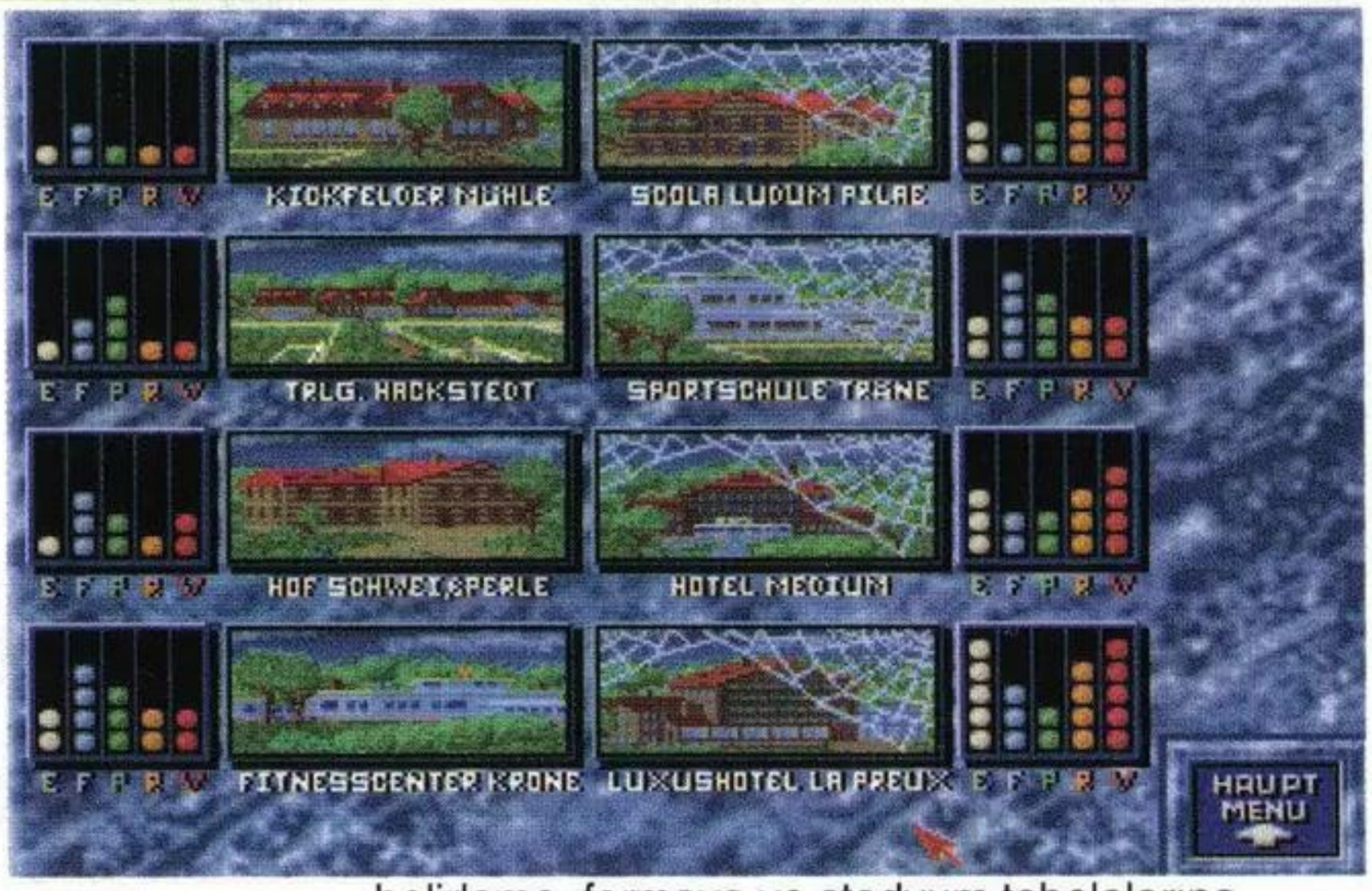
3-Let's Drive: Olaya buradan giriyoruz.

4-Track: İşte size yeni ufukların kapısını açacak olan menü. Burada yeni bir pist seçebilir, pistin beğenmediginiz yerlerini değiştirebilir, ve en güzeli kendi pistinizi yaratabilirsiniz.

5-Options: Oyunun seslerini açıp kapamak için bu menüyü kullanıyoruz. Detayları da ayarlayabilirsiniz ama inanın gereği yok(Çünkü Cartel'e arkadaş lazım hem de daha çok). Oyunun ana menüsü bu kadar ama menülerin en önemlisi ve sizi oyuna bağlayacak olan menü replay menüsü. Burada "F" tuşları ile kamera açılarını değiştirebiliyorsunuz (Alttaki tuşları açıklamıyorum herhalde hepiniz teyp benzeri birşey kullanmışsınızdır.). Benim en sevdiğim kamera "F3" zira bakış açısını ve uzaklığı kendiniz belirleyebilirsiniz. Oyunun menüleri bu kadar. Şimdi size beyninizin en ince kıvrılarını zorlayıp yeni pistler oluşturmak ve bu pistlerde yapılabilecek en mükemmel kazaları yapmak kalıyor. Hadi görim sizi.



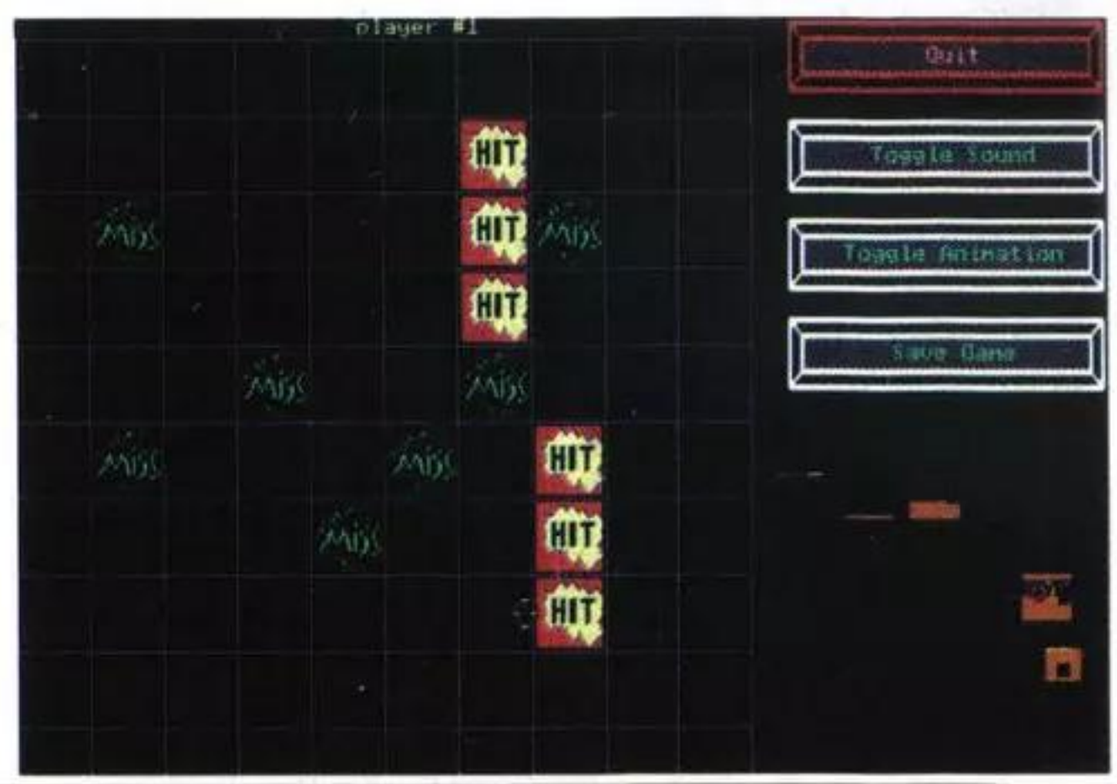
THE MANAGER



1 MB Ram'ı olupta derdi olmayan olur mu?. Bilgisayarın dayanılmaz yavaşlığı içinde ağız tadıyla bir futbol menejerliği oynayamazsınız. Böyle bir durumda imdadımıza THE MANEGER yetişir. SOFTWARE 2000 firması tarafından ilk başta BUNDESLIGA MANAGER adıyla ve almanca olarak piyasaya sürülen bu oyun, firmanın beklediğinden fazla ilgi gördü. Herkes bu oyunu oynamak istiyordu ancak almanca bilmeyenler oynayamıyordu. Bunun üzerine SOFTWARE 2000 bu sefer aynı oyunun ingilizcesini THE MANAGER olarak piyasaya sürdü ve THE MANAGER zamanın en çok satan oyunu oldu. Neydi THE MANEGER'in bu kadar tutmasının sebebi ?. Bence, maçın önemli dakikalarında gösterdiği animasyonlarla heyecanın doruğa çıkması. Çalık'a göre aynı anda dört kişinin oynayabilmesi. Emin'e göre para yönetiminin kendi elinizde olması. Timur'a göre ise oyunda -de, -da ve -ki eklerini kullanmak zorunda olmaması (Timur'un bağlaçlarla ilgili bazı sorunları var). THE MANEGER oynarken, bir futbol menejerinin yaptığı, oyuncu transferi, kampa gitme, taktik belirleme, formaya ve stadyum tabelalarına reklam alma, stadyumu geliştirme, gibi işleri bu oyunda siz yapıyorsunuz. Maç sırasında kritik anlarda takıma müdahale etmek için, takım ambleminize klikleyin. Böylece oyuncu ve taktik değiştirebileceğiniz bir menüye gelirsiniz. Stadyumu geliştirmeye karar verdiğinizde (Aynı şey pahalı bir futbolcu almak istediğinizde de geçerli) ya bir kaç oyuncunuzu satın ya da bankadan kredi alın. Ancak unutmayın ki bankadan aldığınız kredi için her ay faiz ödeyeceksiniz. Reklamları alırken üç yıllık anlaşmalar yapmaya bakın zira böylesi daha karlı oluyor. THE MANAGER'i oynadıktan bir süre sonra müptelası olacaksınız ve futbolla yatıp futbolla kalkacaksınız. Güçlü bir kadro kurup bir üst lige çıktığınızda oyun bitti sanmayın. Ancak Şampiyon Kulüpler Kupası'nı aldığınızda bitirmiş sayılırsınız. Evet şimdi önünüzde uzun bir lig maratonu var. Kolları sıvayın ve şampiyonluğu kucaklayın.

BATTLE

Eskiden beri severek oynadığım Amiral Battı oyununu nihayet bilgisayarda da buldum. Hem bilgisayarda oynarken ortalık da dağılmıyor, oyundan sonra etrafı toplamak zorunda kalmıyorum. Her oyuncunun dörter tane gemisi var. Bu gemileri düşey ya da yatay olarak oyun alanına yerleştirebilirsiniz. Tabi siz bu işlemi yaparken rakibiniz gözlerini kapatacak aksi halde oyunun bir zevki kalmaz. Gemileri yerleştirdikten sonra, şimdi rakibin gemilerini bulup batırmaya sıra geldi. Bunun için haritada ki kutulardan rastgele birini seçerek rakibin gemilerini vurmaya çalışıyorsunuz. Eğer seçtiğiniz kutuda rakibinizin gemisi varsa, bir sonraki el o kutuda "HIT", eğer kutu boşsa "MISS" yazacaktır. Bir kere vurduğunuz kutunun çevresini tarayarak geminin tamamını vurabilirsiniz. Rakibin bütün gemilerini battırdığınızda oyunu da kazanıyorsunuz. İşte bir ayın sonuna daha geldik. Bilgisayarınız nasıl olursa olsun, sizin oyunlarınız iyi olsun.



PROBİM

MÜHENDİSLİK VE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

PC-GAME CLUB

HİÇ BİR YERDE ŞUBEMİZ YOKTUR

SEÇKİN PC VE CD OYUN-PROGRAM ARŞİVİ, KALİTELİ MALZEMELERİYLE HİZMETİNİZDEYİZ.!

6 Üyemize süpriz hediyeler Her ay tüm üyelere çeşitli programlar ve listemizi içeren bir disket hediye 10 Disketiyle birlikte oyun alana, ilaveten bir disketlik oyun bizden Üyelere indirimli tüketim malzemeleri ve CD Paket Programarında % 5 İndirim...

PC - GAME CLUB'a üye olmadan farký anlayamazsýnýz.

PC* SUPER 10 * US. NAVY FIGHTERS (16 HD) - TERMINATOR F. SHOCK (10HD) - FIFA 96 (15 HD) - THE SCROLL (10HD) - CRUSADE (10 HD) - TOP-GUN (11 HD) - GREAT NAVAL BATTL 4 (6 HD) - DRUGWARS (12HD) - BATMAN FOREVER (6 HD) - STAR CONTROL 3 (13 HD)

CD* SUPER 10* WING COMMANDER 4 (6 CD) - STONEKEEP - PANIC IN THE PARK (3 CD) - TEK-WAR - STAR TREK (2CD) - CRUSADER - DESCENT 2 - NBA LIVE '96 - TEERANOVA - CIV 2

Yandaki ÜYE Formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınız ile birlikte adresimize gönderdiğinizde **PROBİM PC - GAME CLUB** Üye Kartınız postalanacaktır.

* Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine **APS ve KARGO** ile adrese teslim* Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekar Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.
Posta Çeki Hesap No: 659880
Tel: (0216) 414 22 33 - Fax: (0216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı:.....Tel No:.....
Doğum Yeri, tarihi:.....Fax No:.....
Adres ve Posta Kodu:.....Hoşlandığınız Oyun Türleri:.....
.....İmza:.....
PC'nizin Özellikleri:.....
Aidatı ödeme şeklinizi işaretleyiniz 1 Aylık: 250.000 TL ❑
3 Aylık: 500.000 TL ❑ 6 Aylık: 750.000 TL ❑Yıllık: 1.000.000- ❑

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Yollarına çiçekler dökülenlere, ocaklarına incir ağacı dikilenlere, soğuk bir kış sabahı karların üstünde kendi kanının sıcaklığına sevinerek gözleri açık ölenlere saygısızlık etmek istemem ama insanoğlunun bunca yüzyıldır birbirini yönetmek için verdiği anlamsız mücadelenin hiç ama hiçbir manası yok. Bir valığın başka bir varlığı yönetmeye daha karar vermeden bile önce kendi saflığından emin olması gerekmez mi? Yönetmeyi bırakın, etkilemek bile inanımaz derecede saflık gerektiren bir kavram. Tesadüfen bile olsa iki varlığın hayat çizgileri kesiştiğinde ortaya taciz, sömürü, aldatma gibi çok yakından tanımak şansızlığına eriştiğimiz kara lekeler çıkmaması için etkiliyen konumunundaki varlığın küçük beyinlerimizin algılama kapasitesini aşan bir seviyeye ulaşmış olması gerekmez mi? Oysa bir de zavallı bizlere bakın, taa işin en başında, formüller hazırlanıp, diagramlar çizilirken insanın yapısına koyulan ya da kazara sızan lekelere, ya da bug'lara bakın. Yalancıyız, öyle yalancıyız ki, kuyruğumuz sıkıştığında, çıkar umudu gördüğümüzde ya da sırf o gün bıçağı alıp başkalarını doğruyacak halimiz olmadığından birilerine kolay yoldan acı çektirmek istiyor olduğumuzdan kafamızıa estiği gibi, içimizden geldiği gibi, yalan söyleyebiliyoruz. Genelde de kendi zaaflarımızı kapatmak için çatallı dilimizi çalıştırmıyor muyuz? Çünkü zayıfız, çok şükür en azından herbirimizin belası farklı, en azından monoton değiliz ama geldiğimiz yerin, yaşadığımız zamanın sağladıklarına göre (ki bu asla bir bahane değil) çok ama çok zayıfız. Kimileri kendilerini çekemediklerinden, kaçmaya çalıştıklarından o ya da bu maddeye karşı zayıflar, içerler, çekerler bilemem, kimileri kutuptaki pusula misali bir o yana bir bu yana, bir ona bir buna taparcasına, acınacak bir zayıflıkla bağlanırlar, statüye takarlar, paraya takarlar, bazıları Mecnun gibi başka bir insana takarlar, hiçbirşey bulamazlarsa da aynada gördükleri kendi zavallılıkları takarlar. Mühim olan neye taktıkları değil, o da eğlencenin bir parçası ve ben görücüye gelmiş damat adaylarını sorguya çeken kayınbaba olmaya da çalışmıyorum ama başkasından üstün olmaya, onun hayatını günün yasaları el verdiğince eline almaya çalışan, ya da elinden geldiğince karşısındakini biraz o yana, biraz şu yöne ittirmeye çalışan birinin açıkçası bizim sahip olduğumuzdan çok daha gelişmiş bir sağduyuya, çok daha yüsek seviyelere ulaşmış bir olgunluğa ihtiyacı olmalı. Bugünkü acınacak zavallı halleriyle kendilerini dokunulmaz, ulaşılmaz sanan biz garibanları işimiz bittip tuvaletten kalktığımızda arkamızı temizliyor olmamız bile bir mucize.

Ama netekim en azından bizim zaafımız zararsız (biraz zararlı ama kimselere söylemeyin) hatta eğitici bile sayılır. Şöyle güzel bir strateji oyunu gelsin, canımı yesin derim hep ama hiç bu kadar güzelini beklemiyordum açıkçası (patlama çocuğum Intel Inside, seni unutmadım, sıra sana da gelecek). Civilization2 bir geldi, pir geldi. Zaten çoğunuz ne beklemeniz gerektiğini biliyorsunuz, onun için hızlı bir şekilde CIV2'yi analitik olarak inceleyelim bakalım. Öncelikle oyunun yeni izometrik grafikleri benim için fazla birşey ifade etmiyor (sadece arada bir yanlış yöne basıp özenle hazırlanmış bir saldırıyı mahvediyorum), ama güzel oldukları kesin. Özellikle zoom özelliği (CivNet'de de vardı) bayağı işe yarıyor, iki kıtada birden savaşırken zoom out yapıyorsunuz, yol falan gibi ince işler için zoom in yapıyorsunuz. Genel olarak grafiklerin gelişmiş olmasının (bence) en büyük yararı günümüzün her oyundan muhteşem grafikler bekleyen nankör gençlerinin (sizden bahsediyorum, bakıyorum hiç üstün üstünüze alınmıyorsunuz) bu oyuna olan ilgisini artırırması (Bakanlık açıklaması gibi oldu). Onun dışında bir dolu yeni unitler, wonder'lar ve bilimsel ilerlemeler var. CIV1 üstadı olsanız bile en azından sırf bunların ne işe yaradığını denemek için bayağı oynayabilirsiniz. Beni üzen yenilik (ya yenilik eksikliği) oyunun hala eskisi gibi barbar metoduyla kazanılıyor olması oldu. Yani bilimsel ilerlemeleri, ya da yönetim değişikliklerini bile sırf yeni ya da daha çok askeri birlik üretebilmek için yapıyorsunuz. CIV tarihinin başlangıcından beri bana en çok koyan şey budur, şöyle İsviçre misali tuzluya acıya karışmadan ticaret veya bilim amacı güden bir ülkenin bu oyunda hiç şansı yok. Gerçi Sid Meier akıllı adam (artık öğrenmişsinizdir, bu isim geçince saygıyla eğilinecek), uzaydaki koloni gibi farklı bir kazanma imkanı da eklemiş ama bu açıkçası beni kesmiyor. Hiç savaş olmasın demiyorum, ama Sid Meier (eğiliyorsunuz di mi, gözüm üstünüzde) belki bir sonraki oyununda böyle birşeyler ekler. Yine de, yine de diyorum bakın, CIV tarihiyle, kendi kültürüyle (bu işi ciddiye alırım) diğer stratejicik oyunları ezecek kadar güçlü. Ya alınacak çocuklar, ya da alınmayacak CD ödünç alınıp install edilecek (CD'siz çalışıyor) sonra beğenmedim diyip dükkana gidip para geri istenecek.

Tamam Intel Inside, debelenmeyi kes, sana küsüm geçen ayki Hard Disk kazığın bana çok pahalıya mal oldu, getir mektupları, sonra yıkıl karşımdan, seni gözüm görmesin.

NEIN OBELIX

Derginizi Aralık sayısından beri düzenli olarak alıp zevkle okuyorum. Fakat bu ilk mektup yazışım. Önceleri derginizin öbür dergiler gibi olduğunu sanmıştım. Fakat bir iki kere okuyunca bir daha bırakamadım. (Ne güzel de

yazıyorum). Şimdi sorulara gelelim.

1) Command and Conquer adlı oyunu geçenlerde bir bilgisayarcıdan aldım. Fakat o da ne??? Install yazdığımda (her iki CD'de) ekran donup kaldı. Acaba sorun benim bilgisayarda mı yoksa CD mi bozuk? Bilgisayarım 486 DX2-50 8MB Ram, 340MB Harddisk (100MB boş), 2x CD Rom, SB16 ses kartıyla geçinip giden bir bilgisayar.

2) Railroad Tycoon'u bir aldım!!! Almaz olsaydım. Hayatımda gördüğüm en kötü strateji oyunu. Bir kere grafikler=0, ses=0. Böylece genelde=0. (Fazla abarttım galiba)

3) The Dig sence CD'si alınmaya değer bir oyun mu?

4) Sence Warcraft2 mi daha güzel yoksa Command and Conquer mi? (Bence ikisi de çok güzel).

Engin VEHBİ, İstanbul

MAC: Farklıyız tabi. Zaten ana avantajımızın bu olduğuna güvendiğimizden bu ay renkli (tamam bu sayfalar fazla renkli değil, buraların rengi benim) çıkıp evi, arabayı (bende ikisi de yok, Emin'inkileri) ortaya koyduk. Bu stratejik move'un (gerçek hayatta save olmadığından) hayırlı olmasını ve bizi göçertip hayatımızı karartmamasını dilemekten başka (ben bu filmi görmeyi bırakın, daha önce baş rol oynadım) yapacak birşey yok. Hatta size gayet samimi birşey söyleyeyim (ışıklar kararsın, yaklaşın, içten konuşacam), dergiyi daha iyi yapmak için elimizden geleni yapıyoruz, ama fazla reklam bütçemiz, ya da kendimizi yeni okuyuculara tanıtma şansımız yok. Burda sizin yardımızı istemek durumundayız (ben de size adventure'larda yardım ediyorum di mi?), en azından bir kişinin (beş de olur ama kendinizi yormayın) dergiyle tanışmasını sağlasanız bize büyük bir kıyak yapmış olursunuz. Kimsenin boğazına çökün demiyorum (daha o kadar çaresiz değiliz, sıra ona gelmez inşallah), sadece tavsiye, dost nasihatı, telkin yöntemiyle en azından bir tane alıp okumalarını sağlayın. Ben zaten bir kereden sonra derginin içeriğiyle (tıpkı sana olduğu gibi) o kişiye kendini sevdireceğine inanıyorum (ışıklar yansın).

1) Command&Conquer bu açıdan bayağı güvenli aslında, herbirşeyi kendi detect ediyor, bu durumda CD'nin faullü olması daha büyük ihtimal, zaten konfigurasyonun da yeterli görünüyor. İstersen geri götür bir Sid Meier (eğiliyormusunuz diye deniyorum, gözüm hala üstünüzde) oyunu dene.

2) Mesela Railroad Tycoon. En güzel Sid Meier (haha yakaladım sizi, saygısızlar) oyunlarından biri. Demin de belirttiğim gibi yeni nesil böyle işte azizim. Herşey render olsun diye bekliyorlar. Aslında haklısınız, sizin hikayenin başını kaçırdığınızdan (64'te strateji oynamak gibi) bazı şeylerden daha fazlasını beklemekte haklısınız. Sana nasihat vermek niyetinde değilim, bu kadar kötü bulduysan durma, sil gitsin, ama yine de en akıllı yapay zekası ve karışık ekonomik modelli bir oyunu kaçırmış olursun (bu yeni taktiğim, birşey söylemiyormuş gibi yapıp, bir dolu şey söylemek).

3) Ne desem yalan olur. Çözümüne göre oynayacaksan (sayı 11) boşver. Ama çözerim, oynarım diyorsan bulabileceğin en kaliteli adventure'lardan biri (aynı zamanda bakınız geçen ayki Seçmece).

4) Haha, şimdi sende beni tuzağa düşürmeye çalışıyorsun di mi? Şimdi ben bir daha güzel dicem, sonra aylarca bir sürü mektup gelecek, hatta kendi dergimin kalleş yazarları bile laf arasında bana laf sokuşturacaklar. Olsun, ben varım, bence (geçen ay da söylemiştim) C&C daha iyi. Hatta son Dune2 gibin oyun sıralamamız şöyle: 1) C&C 2)Warcraft I 3) Dune 2 4) Warcraft 2. İtirazı olanlar? Susun bakiim... Yedek kulubesinde ise yakında çıkması beklenen 'Z' ve Command&Conuer'in yenisi (mission disk değil)

DU BEKOMMST

Sevgili MAC,

Derginizi 6 aydır düzenli bir şekilde alıyorum. Senden geçen mektubumda 3. sayınızı istemiştim. Ama dergi bana gelmedi. Üstelik 60.000 lira zarfın içine koymuştum. Lütfen bir zahmet gönderebilir misin? Çok lazım da. Bu ay sana bazı sorularım olacak. Soruların birkacında derginiz hakkında eleştirilerim var. Darılmamanı ümit ederim.

1) Bizim Şileliler pek uysal, öyle PC,mc dergisi okumayı akıllarının ucundan bile geçirmeyen insandırlar. Birgün gittim bayiden sizin derginizi aldım, başladım okumaya. Bizimkiler de resimlerine bakarız hiç olmazsa gibilerinden yanıma geldiler. Baktım hepsinin ağzı açık, gözleri faltaşı gibi açılmış biçimde dergiye bakıyorlar. Birisi dedi: "Abi ya bu dergiyi nerden buldun? Ne müthiş dergiymiş bu. Engin Avradından MAC'ına kadar, Memiş ağasından Bitli Hasan'ına kadar herşey var. Meğer böyle bir dergi varmış da haberimiz de yokmuş" deyip doğru bayiiye koştular. Bizim bayii de başladı köşeyi dönmeye. Acaba onların dergiyi bu kadar beğenmelerinin sebebi nedir?

2) Geçen ay Win95 altında çalışan iki tane oyun açıklamışsınız. Bunlar sadece Win95'de mi çalışıyor yoksa Dos'ta da çalışıyor mu? Veyahut yavaş mı? Hızlı mı yoksa aynı hızda mı çalışıyor?

Serdar "acıların çocuğu" KARGIN, Bursa

MAC: Evet 60.000 Liran kaderin kurbanı olarak Almanya'lara kadar geldi. Cebime attım diyemicem, zaten farkındaysanız bir Mark zor ediyor. Adını Emin'e bildirmiştim, şimdi bir daha bildirmiş oldum. Umarım bu sefer unutmazlar (unutmayın lan, çoçuğa ayıp oluyor).

1) Demin de detaylı olarak anlatmıştım, dergimizin sorunu beğenilmek değil tanınmak (yardım edeceksiniz di mi?). Ama genel olarak ağzı laf yapan insanlar olmamız (Hatta Engin'le Mert'I susturmak bayağı zordur) ve benim 64'ler gibi bir okuldan mezun olmuş olmam işimizi bayağı kolaylaştırıyor.

2) Bazı yeni yetme oyunlar var sadece Windows95 altında çalışıyorlar, bazıları da genel olarak Windows bağımlısıdırlar. Eğer yeterince renge ve çözünürlüğe sahip bir grafik kartın varsa her ikisinde de çalışıyorlar. Ben derin bir Win95 hayranı değilim (gerçi çalışmak için ideal ve giderek daha fazla alışıyorum) ama artık bu acı hayat gerçeğine (Pentium'a olduğu gibi) alışmak zorundayız. Direnmenin fazla yararı yok. Ben genelde Windows altındaki oyunların daha yavaş çalıştığına inanıyorum, Microsoft inkar etse bile bence bu böyle. Ama zaten yeterince güçlü bir bilgisayarın varsa (grafik kartı da çok önemli) dert olmaz. Yine de yakın zamanda Wing Commander4, ya da Formula1 GP 2 gibi bir oyunu Windows altından, pencere içinde süper bir hızla oynayacağımızı sanmıyorum.

KEINEN ZAUBERTRANK

Merhaba Sevgili MAC,

Öncelikle sana ve Game-Show ekibine uzun bir ömür dilerim. Bu sana 3. mektubum oluyor. Eskiden ben stratejiden başka oyun oynamazdım. (Stratejiler de birşeye benzese.) Sonraları adventure'e bir ilgi duydum. (ne karmaşık dimi) Sonra ise sağolsun abim CD aldı. (4speed). Bundan sonra ilk önce NFS'yi sonra Warcraft2'Yİ ve FİFA96'yi aldım. Ben sizi fazla oyalamadan sorularıma geçeyim:

1) Stonekeep hakkında bilgi verebilir misin? Neyin nesidir bu meret. Stonekeep ile Dungeon Keeper'ın konuları aynı mı? Sence hangisi daha iyi?

2) Bana şöyle kıvamında bir CD oyunu söyler misin? Strateji olursa sevinirim.

3) Sence FIFA96 mı daha güzel yoksa Actua Soccer mi?

4) Gelişen bilgisayar çağında acaba bu CD denen veletler ucuzlar mı? Ucuzlamazsa kendimi katletcem.
5) Capitalizm'i almaya değer mi?
6) Putty Squad nasıl bir oyun?
7) 11 th hour hakkında bilgi verirmisin?
8) Gabriel Knight2'nin 2. bölümünü biraz anlatırmısın. (özellikle tornavida meselesini). Evet sorularım bu kadar. Şahsi soruları sevmediğin için böyle sorular sormamaya çalıştım. Bir hatam varsa affola.
Faruk "Spiderman" ÖZTÜRK
MAC: Ne diyeyim amin. Umarım ömrümüz daha böyle yediyüz miyon tane mektup cevaplayacak kadar uzun olur (bunla sınırlı kalmak zorunda değil). Elimizden geleni yapmaya çalışıyoruz (baş yazı gibi oldu).
1) StoneKeep ta Eye of the Beholder'dan beri gelen birinci kişi perspektifli FRP'lerin CD'ye tıkılmış hali. Grafikleri gayet güzel, konusu da fena sayılmaz. Aslında alınabilecek bir oyun (FRP seviyorsan). Dunegeon Keeper ise uzun zamandır duyduğum en iyi oyun fikirlerinden biri (Bullfrog hep iyidir zaten). Bu kez işin öbür tarafına geçip kendi dungeon'nını yönetmeye çalışıyorsun. FRP'den çok bir strateji oyunu gibi. Daha sadece bir rolling demosunu gördüm ama bence heyecanlanmaya başlasanız iyi olur.
2) CIV2 desem ayıp mı olur?
3) Her ne kadar ikisini de tam olarak oynamaya Intel Inside'ın (konuşmuyorum hıyarla) gücü yetmese bile bana Fifa96 çok daha güzel gibi geldi. Ama bu sadece görünüş üzerine bir yorum. Oynanabilirlik meselesini bir bilene sormak lazım (sordum Emin'e, Fifa96 dedi).
4) Birgün gelip oyunların ucuzlayacağı taa Spectrum'dan beri var olan bir yalandır. Bunun teknolojiyle pek bir alakası yok, zaten bir CD'nin üretim maliyeti bir doların altında. Geri kalan programlama, paket, reklam ve (tabi ki) kara gidiyor. Bana sorarsan uculamaz. Ama kopya CD'ler yeni bir teknoloji çıkarsa (Writeable CD'ler pahalı) ucuzlayabilir ama zaten biz asla kopya oyun almıyoruz di mi çocuklar (valla almıyoruz memur bey).
5) Bazen ekonomi dersini andırsa bile Capitalism gayet (belki de kendi iyiliği için fazla) detaylı bir strateji. Ben çok beğendim, Mert de beğenmiş.
6) Açıkçası tam manasıyla neşeli bir zıp zıp (MAC'ce: platform). Pek senin ilgi alanına girmiyor gibi.
7) Hatta açıklama bile verebilirim ama bir ay beklemen lazım (gelecek sayıda var da). İlk çıktığında geleceğin oyunu olduğu söylenen 7th Guest'in ikincisi. Ben böyle oyunlardan (Myst, Frankenstein, Evocation) biraz sıkılmaya başladım. Zamanında böyle render oyunların resimlerini biriktirirdim, 3 boyut konusunda ustalardan birşeyler öğrenebilmek için ama artık böyle muhteşem grafikli oyunları oynarken sıkılıyorum. Açıkçası kendimi yanlız (antisosyalimdir dr) hissediyorum. Yani dolaşıyorsun, dolaşıyorsun ve dolaşıyorsun. Güzel ekranlar ve tek tük cisimler birbirini takip ediyor ama oyunda pek bir hareket olmuyor. Bence artık render grafiklerin yanına biraz da renk katmak (derginin renkli olduğunu farkettiniz mi?) zamanı geldi de geçiyor bile.
8) Tornavida işinde karışık birşey yok. Odanda söminenin önündeki alet çantasında buluyorsun, sonra yukarı bakıp deliğe sokuyorsun (eski bir gelenek). Böylece dolaptaki gizli geçit açılmış oluyor. Kaçırmana imkan yok, hem delik, hem tornavida öküz kadarlar (eski bir dilek). Bu arada kişisel sorular lafını pek anlayamadım, yani son 6 senedir falan bana olan herşeyden okuyucuların da (antisosyalim demiştim dimi?) direkt olarak haberi oluyor. Yani kafanıza ne geliyorsa yazın, çizin, sorun (buldunuz garibi, vurun).

ICH HABE DIR

Sevgili MAC
Bu benim sana ilk mektubum. Zaten PC'nin dünyasına gireli fazla olmadı. Bunun için sorularımı kolay bir dille cevaplamanı rica ediyorum. Ben 486 DX2-66 8MB Ram 420MB Harddisk 2X CD rom SB16'sı olan bir bilgisayara sahibim. Sence yeterli mi? Ve sorularıma başlıyorum.
1) Birgün senin köşene bakıyordum ve Full Throttle adlı oyunu övdüğünü gördüm ve aldım. Oyunun sonlarına doğru uçağın içindeyken merdivenlerden yukarı çıktığımda karşıma bir bilgisayar çıkıyor bilgisayara dokunduğumda ise çok karışık bir menü var, eğer biliyorsan lütfen açıkla.
2) Ben adventure seviyorum. Şu ana kadar bir sürü adventure bitirdim (Simon1-2, Prisoner of Ice, İgor, Gabriel Knight, Larry1-5-6, Red Hell, The Dig, Tentacle gibi). Bana güzel grafikli bir adventure önerirmisin?
3) Herkes FIFA96'nın disket versiyonunun çıkmadığını söylüyor, ayrıca ben de aldım çıkartamadım. Bu doğru mu?
4) Bir kopya CD'ye oyun yüklenebilir mi? Mesela bende Prisoner of Ice var onu silip içine oyun yükleyebilirmiyim?
5) Sence Win95 almalımıyım? Bana ne avantajları olur?
6) Jagged Alliance diye bir oyun aldım. Fakat ilerleyemedim. Bana biraz ipucu verirmisin?
7) Battle Beast'ın disket versiyonu var mı?
8) CD'yi hızlandırabilirmiyim. Sanırım Smartdrv'den ayarlanıyormuş anlatırmısın? Mektubumu bitirirken sana mesleğinde başarılar dilerim. Biz senin köşenin daha çok sayfa olmasını istiyoruz. Umarım mektubumu yayınlarsın. Yayınlamazsan çok üzülürüm.
Mustafa CEPLİOĞLU, Üsküdar-İstanbul
MAC: Bence yetmez ama CD-Rom ve RAM dışında benim salak Intel Inside'ın aynısı olduğundan konuşmak bana düşmez. Yani başka şansımız var mı, yetmese bile sen de ben de bu alete daha bir süre mahkumuz.
1) Yok canıiım, o kadar da karışık değil. Windows95'i kurabilen biri için çocuk oyuncağı. Birincisini diyorsan orda biryerlerde 'gear' menüsü olması lazım. Onunla tekerleri yere indiriyorsun. Yok ikincisini diyorsan, onda da 'Defence' menüsünden 'Machine Gun' menüsüne gireceksin ve 'Control'ü seçeceksin. Gayet basit, aslında ben de unutmuşum dergiye baktım. Ama oyunun hemen sonuna gelmişsin, ben iyisi mi sana yeni bir adventure tavsiye ediim.
2) Full Throttle da bittiğine göre aslında pekbirşey kalmadı. Ortalarda The Ripper diye bir dedektifimsi adventure var (demosunu gördüm) fena sayılmaz. Eper dövüşebiliyorsan TimeGate de güzel oyun.
3) Disket versiyonu var, sende çalışmaması için de bir sebep yok (biz bilgisayar kardeşiyiz), istersen bir de Kamer'dekini dene. Gerçi taşındılar, bak şidi Üsküdar'dan Beşiktaş vapuruna bineceksin, Corner Café'nin ordan.... Biliyormuşum gibi yapmayayım ama adres dergiyle aynı.
4) Olsaydı güzel olurdu ama şu andaki Writeable CD'lere sadece bir kez yazılabiliyor. Sanırım çok kez yazılanları çıktı, ya da çıkacak mı öyle birşey (piyasayı da takip ederim hani).
5) Şu durumda o kadar da büyük bir avantajı olmaz. Bazı yeni programlar (mesela Corel6) sadece Win95' den çalışıyorlar, illa Corel6 isterim diyorsan (ben Emin'in başının etini yedim, bak ne haldeyim) ya da setup işlerini falan biraz kolaylaştırmak istiyorsan al. Ama 8 MB, Windows95'in pek sevdiği bir laf değil (siz recommended

laflarına bakmayın), sinirlenebilir, sana olmadık nazlar yapıp zorluklar çıkarabilir (şu anda yeni install ettiğim WinWord7'nin yavaşlığı beni şoka uğratmış durumda da). Önce RAM işini düzeltebirsen kullanımının daha kolay (user friendly diyor gavurlar) olduğu kesin.

6) Eğer ilk bölümü geçebildiyden (umarım geçmişsindir) yapacağın şey mümkün olduğu kadar ağacı olan sektörleri alıp (pek ipucu olmadı ama) düşmanla olan sınırını mümkün olduğu kadar az ve iyi savunmalı tutmak. Moruk herifin hakeretlerine aldırma, hergün kahramanlıklar yapmak zorunda değilsin, para durumun iyi olduğu sürece adamları dinlendirip tedavi et (doktora ve çilingirciye karcanan para iyi yatırımdır) ve ilk fırsatta daha iyi adamlar almaya çalış. Bu arada ölenleri gömmeyi unutma (al sana klas ipucu) adamların biraz hassaslar.

7) Görmüş ya da duymuş değilim, ama eminim varsa gelecek ay on kişi yazıp bunu yüzüme vurur.

8) Smartdrive bir nevi cache programı, okuyacağın şeyleri bir süre önceden RAM'a alıp okumayı hızlandırıyormuş gibi yapıyor. Ama kendi de RAM istediğinden mesela tam 8MB isteyen bir program (mesela mesela Photoshop) smartdrive varken çalışmaz. Bu arada Windows95'de CD'ler için read ahead optimization diye birşey var. Bu da cache'ler sayesinde data transferini (bunu ben mi yazdım Tanrım?) hızlandırıyor. Al sana bir Windows95 yararı daha. Çok yararlı olmayacak ama (valla benden bu kadar) smartdrv /? yazdığında göreceğin parametrelerele (/wincachesize ve /B) bu iş için ayıracağın RAM mitarını seçebilirsin. Genel cache kuralı (meksikaca) : Senyor gives Pepe (meksika smartdrive'ı) more ram, senyor gets more speedy gonzales.

SCHON TAUSEND MAL GESAGT

Sevgili MAC

(Herkes böyle başladığından böyle yazdım.) Biliyorum, acemileri sevmezsin ama ben de acemilerdenim. (Bilgisayar değil, dergi konusunda.) Hani şu 12. sayıdan sonra Türkiye'ye yayılma konusu varya. Hıh işte ben şu siz 12. sayıyı çıkartırken ben de "bilgisayarda az oyun var, biraz oyun bakayım" derken bizim markette bu Game-Show dergisini kaptığım gibi kasaya gittim. Bizim araya bilgisayar derginiz birtane geldiğinden hergün marketi takipte oluyorum. Neyse fazla konuşmadan sorulara geçeyim.

1) Bilgisayarım 386 DX CPU ve 4MB RAM. Buna bağlı olarak bana önereceğin bir oyun var mı? (Mümkünse adventure yada strateji)

2) Sensible Soccer oyunu bilgisayara ilk install edişimde F8 ile çalıştırıyordum. Oysaki ikinci install edişimde normal şekilde çalıştı. Bilgisayarın RAM'ını yükseltmediğimize göre bu MB'tan mı kaynaklanıyordu? (Cevaplamasan da olur.)

3) Warcraft2 tipi strateji, adventure oyunlar bilgisayarımı aşıyor. Daha az RAM isteyen bir oyun önerirmisin? (Warcraft2 tipi).

4) Destruction Derby oyunu görünüşte çok hoşuma gitti, ama bilgisayarıma uymuyor. (Ah şu bilgisayar derdi.) Onun yerine NASCAR'ı önerirmisin? (NASCAR güzel mi çirkin mi anlamında.)

Fikret KARAKURT, İzmir

MAC: Yok öyle acemileri sevmem diye birşey, bu ay hakkımdaki asılsız dedikodular almış yürüyor. Orda değilim diye mi yapıyorlar (Engin karısından şüpheleniyorum). Şu andaki tirajla her yere 100 tane dergi göndermemiz mümkün değil (zaten göndersek satılır mı acaba?), ama (tahmin ettiniz değil mi) başta bahsettiğim yardımla birgün o da olur (inşallah).

1) Aslında o kadar kötü durumda değilsin. 386'lıların kral olduğu dönemde bir dolu güzel oyun çıkmıştı. Şimdi strateji olarak Civilization (bu ay Sid Meier'ı (eğilin çabuk) anma ayı), Warlords, Third Reich gibi bir dolu oyun var. Adventure olarak da eski Indy'ler, eski Sierra'lar (özellikle Police Quest'in eskileri) yeterde artar bile.

2) Bu PC'lere Tanrının laneti (Amiga'yı katlettiler diye olsa gerek) convential memory meselesinin ürünü. Ne kadar RAM'ın olursa olsun, illa conventional memery isteyen lanet programlar vardır (mesela Sensible, ya da F15 III (di mi Emin?)), bu bölgeye yüklediğin bir program bile (mesela mouse driver) oyunun çalışıp çalışmamasına sebep olabilir. Herhalde instal'dan sonra böyle birşeyler değiştirmişsindir (mem /c yaz, no'oluyor oralarda gör).

3) Bu tür oyunların en düşük konfigürasyonlusu Dune2 ama o da Warcraft2 kadar güzel değil (bu sıkıcı hayattan sıkıldım, belamı arıyorum da).

4) NASCAR çok, ama çok güzel, ama valla bunu sana söyleyen ben olmak istemem ama NASCAR çoğu 486'da bile doğru dürüst çalışmıyor (çektim, bilirim, acı tecrübe). Onun yerine Indianapolis500, ya da 4D Sports Driving'e bakmakta yarar var (bilgisayar alma konusunda ağzımı bile açmıyorum (nasıl taktik?)).

DASS DU ALS KLEINES KIND

Merhaba MAC,

Öhöm... (Umarım bunu basarsın) Q klavyeye alışmışım daktilo yazmak zor geldi. (Elle yazmaktan kolaydır.) (Printer'im yok da...) (Nihohahahaaa) Eeee efendim ben bir "adventure, strategy, simulasyon, platform" oyuncusuyum. Yaa şimdi kalkıpta ne iyi ettinizde bu köşeyi kurdunuz gibi yalakalık etmiycem. (Çünkü gerçekten iyi etmişsiniz) (Nihohahaha) Beni adventure'a alıştıran Simon'a teşekkürler. Lafı uzatmayayım. (Acaba uzatsam mı?) (Harharhar)

1) Adventure sapığı (sizden az olmayayım) olduğumdan beri bir iddiaya girdim (yani kendi içimde). Neyse (Indy The Last Crusade'i bile oynadım). İşte (tüh ne soracaktım ben?) Monkey Island2'yi aldım. Sonuç olarak 3. bölümünün başındaki koskocaman kapı ve üzerindeki kilitleri geçemedim. Yaa.

2) Ya abi ben bir gaflete düşüp Sam and Max'ı aldım. (Bunu Engin Abla'ya danışsan iyi olacak). Şimdi gidiyom ilk ekranda işim bitiyo arabaya biniyom sirk midir, karnaval mıdır nedir orayı işaretliyom sonra ekran kararıyor ve bir tuşa bastığımda oyun Dos'a çıkıyor ve acayip mesajlar veriyor. Anlatayım "sound 17 not in room 12 a 2074165-95898" neden acayip olduğunu anladın mı? Sonra sesleri kapattım vee "room 15 not in room 15... gibi.

3) Hmmm. X-COM'u aldım yani almıştım. Savaşları pek beceremiyorum (Crash Site'lar dışında). Bana Terror Site'larla ilgili önerilerin var mı? Ha bir de şu tanklarda G. Cannon'lu olanını yüklemeye çalıştığımda "not enough rounds...." deeye. (Öööle)

4) MAC'cığım senin bir sorun vardı. "Neden bu oyunları oynuyoruz?". Ben oyunlarımı sonlarındaki demoları izlemek için oynarım. Bana göre oyunlar kitaplara benzer, tek farkı oyunda kahramana siz yön verirsiniz. (Basıcan di mi?) Vay be ben bile bunu nasıl yazdım. (Nasıl yazdım?) Umarım bu mektubun karışık ve anlaşılmaz yapısı anlaşılır. Bu mektup ilk ama SON değil!

Baybars "Gezmeden bilen"

MAC: Sanırım hipnotize oldum. Yüzyıllık daktilonla usturuplu bir şekilde 500 kere yazdığın 'bunu yayınla' lafı beynimi oydu. Bir an

kendimi 'niye bilmiyorum ama bunu mutlaka yayınlamalıyım' diye sayıklarken buldum. Zaten yayınlayacaktım (severim X-COM'u) ama olsun, işe yaradı.

1) Çok kolay soru, hemen cevaplayayayım, ya da en iyisi cevaplamayayım. Gelecek ay Monkey Island 2'yi açıklayacağız (bu ay birincini yayınladık), istersen o sayıyı al sen (biliyorum adice, ama dergi satmaya çalışıyoruz değil mi). Bu arada gelecek ay Engin Abla'nın çıplak resimleri, benim ciğer filmlerim (hala içmiyorum), her okuyuca bir Pentium 166, Emin hakkında bilmediğiniz şeyler ve Serkan'ın bağırsakları (deşecem) gibi süprizlerimiz olacak (dergiyi alın diye yapıyorum).

2) Bariz bir şekilde (ben bile anladıysam barizdir) ses dosyalarında problem var. Büyük bir ihtimalle install sırasında birşeyler olmuş, sen kaçırmışsın. Çare: Tekrar install etmek. Olmadı diyelim, demek diskte birşey var. O zaman Çare: Yeniden çektirmek.

3) Terror site'ların karada olanı kabus misali gıcık. Eğer şehirlerdeyse çaresi şu. Adamlara ikişer ikişer guruplanacak (Engin'le Serkan aynı gruba verilmeyecek, bir gruba bir salak yeter), birine orta halli bir silah, öbürüne hafif silah verilecek. Bunun amacı hafif silahlı olanı gözcü gibi kullanmak. O birini gördüğü zaman, öbürü ateş edecek (ve mümkünse arkadaşını vurmayacak). Yük gemisine indiğin görevler nispeten kolay, yine aynı taktik, biri kapıları açacak (ve eğilecek), öbürü şöyle omuz hizasında (V formation) duracak, kapının arkasından ne çıkacağı belli olmaz. El bombalarını da bol bol kullanabilirsin. İlk fırsatta da geminin en üst seviyesine çıkmaya çalış, ordan bazı kalleş yaratıkları avlayabilirsin (nişancılığı iyi adamla). Diğer gemi görevini (yolcu gemisi) ise adamların belirli bir seviyeye gelene kadar pas geçmeni öneririm. Burda vurunca patlayan kalleş yaratıklar (adlarını unuttum) çok olduğundan yaralanmalar (daha ziyade ölümler) çok oluyor. Üs görevlerine geldiğinde bir mektup daha yaz, çok pis taktiklerim vardır (profesyonel oldum da). Bu arada G.Cannon'lu tankın, öbürünün aksine ammoya ihtiyacı var. G.Cannon Ammo ısmarlaman ya da üretmen lazım. Diğer tank kendini şarj ediyor.

4) Valla son demolar benim için her zaman hayal kırıklığı olmuştur, her zaman keşke bitmeseydi diye düşünürüm. Ben sanırım kendimden çok oyunun akıllı olmasının tadını çıkarmak için oynadığımı düşünürüm. Mesela (şimdi mazoist demeyin) Railroad Tyccon'da rakiplerim borsa numarası çektiğinde, Civilization'da (Sid Mei.. (fake attım korkmayın)) beklemediğim bir yerden saldırıya uğradığımda ya da adventure oynarken karşımdaki karakter kelime oyunu yapıp bana yanlış lafı söylettiğinde sevinirim. Bunların çıkardığı zorlukları geçtiğimde de sevinirim ama o başka.

HINEINGEFALLEN BIST!

Sevgili MAC.... Hey! MAC... Sayın MAC... Merhaba MAC... Bundan sekiz sene kadar önceydi sanırım. O zaman bilgisayar denilen aletle tanışmamıştım. Izdırap içinde geçen sıradan günlerden biriydi o gün de benim için. Babamın aklından geçenleri bilemezdim ki. İşte o günün akşamı olanlar oldu. Babam elinde beyaz üstünde kırmızı ve lacivert şeritleri olan bir kutuyla içeri girdi. Dün gibi hatırlamam o günkü heyecanı da duymuyorum, ama öyle yada böyle bu inanılmaz dünyanın bir parçasıydım artık. Kutunun içinden çıkan bir C64'tü. Sen bilmezsin o zamanlar C64 çok iyiydi. Üüüüfff hatta en iyisiydi. Ortası delik beş parayla simit alırdık biz. Böyle kumandalı arabalar falan yok telden araba yapardık. Meşin top nerdeee? Kağıtları kıvırır kıvırır top yapar, öyle oynardık. (...)

Biliyorum mektup şimdiden kuşa döndü. O kuşların da daha küçük kuşlara dönmesi mehtemel ama ben gaza gelmiş bir vaziyette yazıyorum. Başımda bere, elimde sarı madenden boru gidiyorum kataın gittiği yöne doğru...

1) Civ Net'in fazla kişiyle oynanması dışındaki marifeti nedir? Niye böyle 1MB'tan 8MB'a fırlamış?

2) Oyunların sonundaki konfigurasyon açıklamalarının doğruluğundan eminmisiniz? Yazarın notu: Şimdi ben bu soruyu niye yazdım? Yanlışlarınızı buldum da ondan. Örneğin; Alone In The Dark1, 1MB'ta çalışıyor tıpkı Dune ve hatta Dune2'nin 386'da çalıştığı gibi. Bana biraz uçuyorsunuz gibi geldi.

3) Settlers? Settlers? Settlers?

4) Tie Fighter'ı bitirmiş biri olarak soruyorum; Bana beni oyalıyacak bir simulasyon.

5) Genghis Khan2'yi bitirdim. Geçen ay da Romance4'ü okudum menüler çok benziyor. Sence alayım mı? Para vermeye değer mi?

6) Sence oyun firmaları uçmuyor mu? Yani, Pentium işlemci isteyen, min 8MB de çalışan oyun yapmanın anlamı ne? (Yani bende olmadığından değil. Tabi...Tabi...) Düşük hafızada büyük işler yapmak zor mu geliyor? Bu insanlar kolaya mı kaçıyor? Bunları asalım mı? Abarttım mı? Tamam müebbete çevireyim. Yazarın notu: Düşük hafızada büyük işler yapmak; Ör: Tie Fighter, 2MB RAM ve 386SX işlemcide çok verimli çalışıyor.

7) Beni kutla MAC! Sonunda bilgisayarımı 4MB ve 486DX'e çevirecem. (İki aya kadar) Tamam ne gülüyosun? Bizim paramız buna yetiyor. Şimdi almışken Pentium al veya 8MB'a çıkar gibi bir ukalalık yapma lütfen. Bak hala gülüyor.

8) Diyelim ki; Bilgisayarımı 2MB den 4MB ye çıkarttım. İşlemcim 386 olduğundan Ramlar 30 pinlik, daha sonra işlemcimi de 386 dan 486 ya çıkartıcam. Şimdi soru şu; İşlemcimi 386 dan 486 ya çevirirken birde Ramları 30 pinden 72 pine çıkarmak zorunda mıyım? Ya da şöyle sorayım; 386 dan 486 ya upgrade etmenin fiyatı ...Dollar ise bu paraya Ramların 30'dan 72 pine çıkması fiyatı da dahil midir? Dahilse sorun yok da, eğer dahil değilse bana ne kadar girer? MAC'in yazara notu: Ben bunlardan anlamam. Engin karısına sor. Yazarın MAC'e notu: Hepinize ayrı ayrı mektup mu yazıcez?

9) Engin Abla'nın erkek olduğunu niye saklıyorsunuz? Telefonda konuştum gayet erkekti... Şimdi bi de Engin Abla erkekmiş de sen kadınmışsın. Ne gülerim. Şştth ayol kız MAC!

10) İki sayı önce haber kısmında, Commodore Pack adlı bir oyundan bahsediliyordu. Bu Commodore tarihinin 15 hit oyunu hangileri? Örneğin Em-Hu Soccer var mı?

11) Etrafında hiç oyun yapan insanlar var mı? Bak benim bir fikrim var, daha önce de yapıldığını sanmıyorum. Bir futbolcu simulasyonu; Player Manager'deki gibi takımın içindeki tek futbolcusun. Kariyer yapmaya çalışyorsun. Transfer olmak, sakatlanmak, antrenörle takışmak, kart cezası, şike yapmak gibi şeyler var. Hatta seçeceğin ünlü bir futbolcunun kariyerini oynamak da olabilir. Ne dersin olur mu?

12) Pirates Gold'u 386 DX 40 işlemci, 4MB RAM ve 512k ekran kartı olan bir bilgisayarda oynadım. Grafikte parçalanmalar oluyordu. Bu işlemciden mi? Yoksa ekran kartından mı? Yada ne yani?

13) Geçen seneye kadar üniversite kapısında sürünüyordum. Şimdi içinde sürünenlerdenim ve engin tecrübenden

yararlanmak istedim. Bak iyi dinle; Finaldeyiz, adam sekiz soru sordu, yedi tanesini kitap açıp yaptım ve 40 aldım. Şimdi bu ne mana? Ben bu kitabın yazarını ne yapayım?

14) Simulasyon oyunlarının tanıtımı eksik oluyor gibi sanki. Yani sadece klavye örtüsü değildir ki simulasyonlar. Görevler hakkında da bilgi vermelisiniz bence. Mesela tutuklama görevi nasıl yapılır? Devriye veya koruma görevlerinde nelere dikkat edilir? İniş kalkış nasıl yapılır?

15) Bilgisayarı olan herkes DOS uzmanı demek değildir. Bu konuda bir köşe açmalısınız diye düşünüyorum. Ama basit şeyler hakkında. Yani EMS, XMS nedir? Smartdrv ne işe yarar? Attrib nasıl kullanılır?...

16) Gazetelerin son zamanlarda başlattıkları bilgisayar promosyonu hakkında bir bilgin var mı? Biriktirmeye değer mi?

Altuğ CANITEZ, Bursa

MAC: Netekim (...)'le işaretli yerden biraz kesme yapmak zorunda kaldım (bana da konuşacak yer lazım) ama süper mektuptu netekim (duble netekim). Şu beş kuruş işi bana pek inandırıcı gelmedi, sen bilmezsin lafını da sevmedim (Engin şimdi de hakkımda yeni yetmedir diye mi dedikodular çıkarıyor, bu karı hiç Durmaz mı? (Beşiktaş gençler Korosu: Durmaaaaz, durmaaaaz!)), ama yine de tarihi aydınlatma açısından gayet yararlı bir mektuptu (evet netekim). Flashback için kusura bakma, araştırıyorum.

1) Dediğim gibi, zoom özelliği var, Windows altında çalışıyor (lanet Ram artışının sebebi bu olabilir mi acaba), onun dışında yine aynı süper oyun.

2) Bazı oyunları her makinada denemek fırsatı olmuyor, netekim (no'oloz ya) hatalar konusunda haklısın. Gerekli kulaklar çekildi (MAC:Ahhhh, Emin:Aaaahhh), daha dikkat edicez (söz), verdiğimiz rahatsızlık dolayısı yüzünden özür dileriz (saçma inşaat tabelası).

3) Settlers2, Settlers2, Settlers2! Yine aynı şeye ama bazı eklemeleri var, ben bir bölümlük demosunu oynadım (bakınız haberler), çok hoşuma gitti ama yine de anormal sabır istiyor.

4) Içimden bir ses (soru 7) yakında upgrade edecen diyor. Bak bakalım yeni bilgisayarın Wing Commander4'ü çalıştırabilecek mi. O zaman kolay, yok çalıştıramazsa geçen ay haberlerdeki Renegade2 var. O da güzel. Ama sen benim yaptığımı yap, Tie Fighter'ı bir daha oyna (kendi kendine sanki önceden hiç oynamamış gibi yap, öyle daha zevkli oluyooo).

5) Aynı firmanın, aynı serisinden olunca birbirlerine benziyorlar netekim (yeller, rüzgarlar, alın şu lafı ağzımdan). Ama Cengiz'in (samimiyet) savaş bölümleri daha iyi, bir de bütün dünya olunca, ve her ülkenin özel unitleri olunca daha eğlenceli oluyor (bence çocuğun olup saltanatın devam etmesi süper fikir (genlerin iyiyse tabi)).

6) Bu konuyu uzun uzun tartışırız (yine bir yere gelemeyiz), nedendir bilinmez, her bilgisayar da böyle şeyler oluyor. Adamlar alıp başlarını yürüyorlar, biz geride kalıyoruz. Ben Intel Inside'ı (şeytan gösün suratını) alalı tamı tamına 11 ay oldu ve o zamanki durumumla bana servete (kendi ölçülerimde) mal oldu. Şimdi 11 ay sonra hamile dinazor durumunda. Ya ben bir servet daha harcayıp upgrade yapacam, ya da Intel Inside ameliyat masasında, bacakları havada ölecek. Gelen oyunların yarısını doğru dürüst oynamamak bana da koyuyor.

7) Yok ağzımı açmıyorum, hayırlı uğurlu olsun, bu arada 6 no'lu cevabımı gördün mü? (tuttum bu yeni pasif taktiğimi).

8) Engin karısına sor dicektim lafı ağzımdan aldım. Kendin sorup kendin cevaplarsan ben ne oluyorum? Söğüt ağacı mı? Yok eğer 4 MB'da kalacaksan 486 board'ında da bunlar için yer var, sadece sonra RAM eklerken iki türü karıştıramıyorsun. Yani tez zamanda zaten mecburen 72 pin'e geçeceksin (ne sinirleniyon, benim suçum mu? Para benim cebime mi giriyor, git japonlara kız).

9) Birşey sakladığımız yok, o senin konuştuğun Engin Abla'nın abisi Engin Abi'ydi. Onun adı da Engin (bana kızma, ailesinin hayal gücü darmış, ya da birinci çocuğun adını Engin koyduklarını unutmuşlar (dar hafıza) !hanım, bu çocuğun adı Engin olsun' demişler, duble Engin olmuş.) Engin Abi, Engin Abla, kim kimin abisi, kim kimin ablas relatif olarak gözlemcinin durduğu yere bağlı (fizik yaptım sana). Evet, itiraf ediyorum, ben aslında kızım, annem hep okul problemleri olan, dergi batırıcı, gezgin bir oğlu olsun istermiş (geniş hayal gücü), onun için beni böyle yetiştirmiş.

10) Evet bahsediliyordu, ama orda bahsedilmeyen bunların Commdore tarihinin hit olmuş ACTIVISION oyunları olduğu. Dolayısıyla Hughes yok (Ama River Raid var, o bana yeter).

11) Oyun yapamayan, ya da yapmaya çalışan biri var: Omay. Son oyununu 6 senedir hazırlıyor, bitti galiba. Ama oyun fikrini Omay'a vereceğine sana geyik koymaya çalışan taksiciye anlat, taksicinin yakın zamanda programı bitirme ihtimali daha fazla (tembel, topalak). Bu arada güzel fikir ama böyle uluorta söylenir mi. Ya şimdi Sierra'da birileri Game-Show okuyorlarsa, fikrini çalmazlar mı? Olur mu olur, ben yazıyı kaydederken kaç aydır (11) doğru dürüst çalışan Hard Disk göçtüğüne göre bu hayatta her şey olur (kötüler bana, iyiler başkalarına olur).

12) Ekran kartının yavaşlığından olabilir (oyun SVGA) ama ben birşey demiyorum, sen ne olur ne olmaz 6. Cevabımı bir daha oku, bakalım yeni birşeyler anlayabilecen mi.

13) Kitabı yazan adamın ne suçu var (sende hedef seçme problemi var). Burdan çıkan mana, o hoca ya da asistan, sen ağzınla kuş tutup yere inmeden iki takla atsan da seni geçirmeyecek. Sana tavsiye (sorduğun adama bak, 4 kere Analiz2 almışım, melhemi sürmediğim yer kalmadı) bütünlemeye girecem diye boşuna uykundan olma, yat keyfine bak, seneye de o dersi başka hocadan al (mümkünse adını bilmeyen ve Game-Show okumayan birinden).

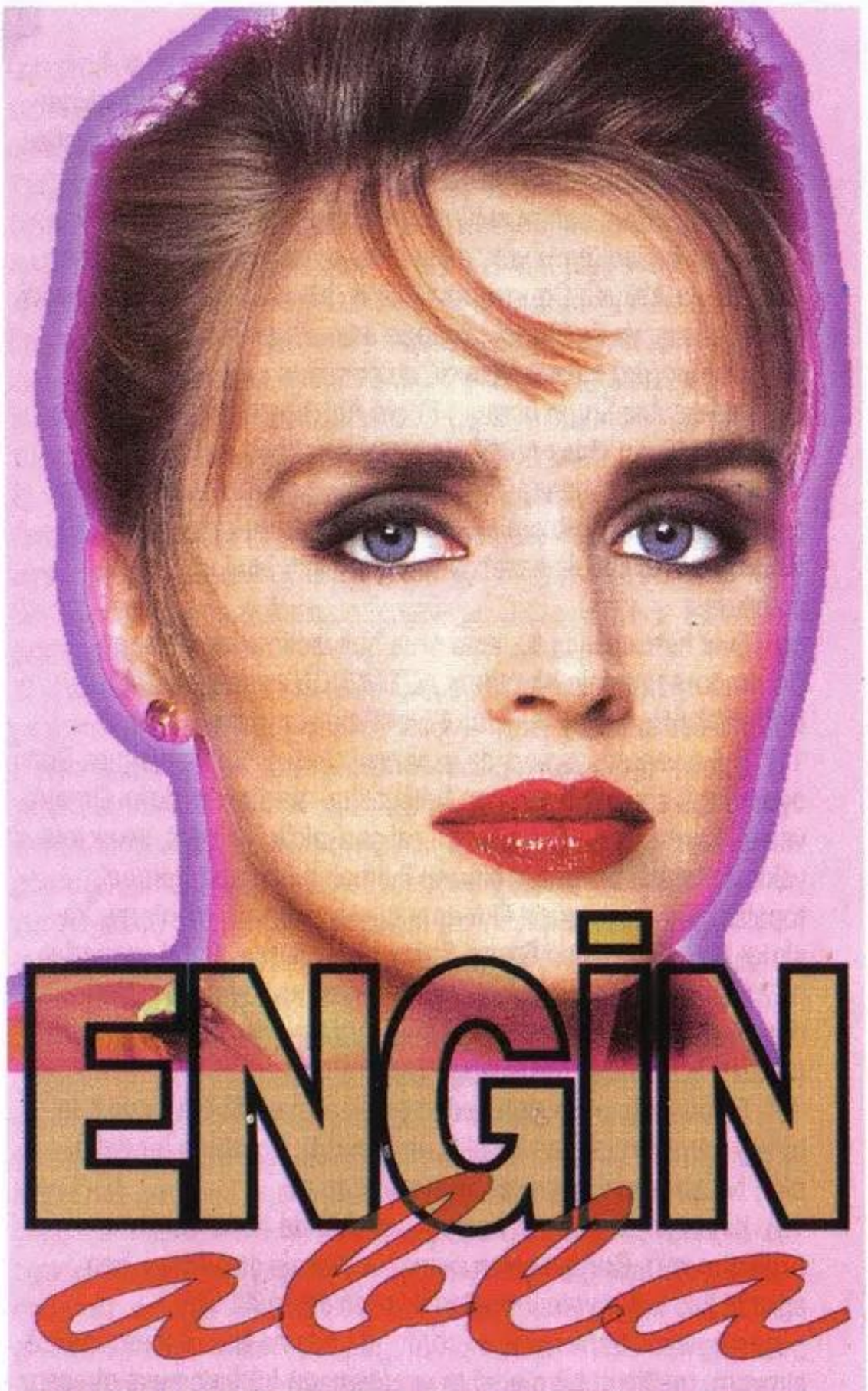
14) Her simulasyonda aynı iniş, kalkış meselelerini anlatmak pek manalı değil. Eğer oyunun belirli bir konusu varsa görevlerler ilgilenmeye çalışıyoruz (TopGun istisna, bakınız derginin künyesi), eğer belirli hareketlere problemin varsa bana yaz, melhemi bölüşelim.

15) Valla böyle köşeleri açtın mı sonu gelmez (64'lerdeki Seka örneği), biz şimdilik oyun takılmaya kararlıyız. Ben kıt bilgimle elimden geldiğince yardım etmeye çalışıyorum, Engin karısı da gezmeden, eğlenceden zaman bulursa teknik soruları yanıtlıyor. Zaten piyasada yeterince sıkıcı dergi var, bari bizimki temiz kalsın.

16) Şahin'den, Emin'den duyduğum kadarıyla birşeyler veriyorlarmış. Ama artık bu işin suyu çıkmadı mı? Sen verdikleri süper mutfak robotlarını ya da en iyisi dev müzik setlerini gördün mü? Kargalar gülmekten kalp krizi geçirmiştir. Umarım televizyon işine dönmez.

Sanırım artık durmam lazım (yoksa yazı sayfaya sığmayacak, Alparslan Şentürk, mektubunu cevapladım, ama gerçekten sığmadı, gelecek aya söz), Intel Inside, köpek, yazıyı kaydet, Hard Disk'e birşey olursa da seni ibreti alem için kazığa oturturum,ona göre ayağını denk al..

Murat'Resigned'ADANÇ
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
No: 2/5-6 80690 Beşiktaş, Istanbul
(severim Istanbul'u)



ENGİN abla

MUTLUYUZ!... Bu ayki yazının girişinde fazla laf kalabalığı yapmaya gerek yok. Yalnızca MUTLUYUZ. Bu köşeye gelene kadar GAME-SHOW'da ki değişikliği hissetmişsinizdir herhalde. Yine de söylemeden edemeyeceğim, ARTIK FULL RENKLİYİZ! Belki sizler için küçük bir değişiklik ama biz buna 'devrim' diyoruz. Bakalım, 'yahu biz şööyle bir dergi çıkartıyoruz' deyince, 'yok abiciğim - ablacığım, N'apalım siyah-beyaz oyun dergisini' deyip de GAME-SHOW'a b.k atanlar şimdi ne kusur bulacaklar ('karı kısmısının yazarlık yaptığı dergiyi okumam aga' uygun bir bahane olabilir). Bu kadar mutlu iken sorunlarla kafanızı şişirmek istemezdim ama hayat memat meselesi. Arkadaşlar dergilerde bu tip interaktif köşeleri yaşatan şey, okuyucular ve mektuplardır. Şimdiii bu köşenin okunduğundan kimsenin kuşkusu yok ama mektup yok (çok az daha doğru olur herhalde). Eğer mektup olmazsa ben 1.5 veya 2 sayfa mavra yapmak zorunda kalırım. Engin Abla, mavra köşesi değil, okuyucu sorunlarının çözüldüğü okuyucu mektupları köşesi olduğundan -üzülerek söylüyorum- sona erer (bu salak Serkanla ne yapacağımı bilemiyorum, dün 250.000 liraya aldığım çöp kovasının aynısını 300 küsür bin liraya almış. neyse). Basit bir mantıkla 'eğer mektup gelmiyorsa bana ihtiyaç yoktur. Bana ihtiyaç yoksa ben de yazmam, daha yararlı birşeyler yepabilirim' fikrini aklımın ucundan bile geçirmek istemiyorum. Onun için -Engin Abla'nın devam etmesini istiyorsanız- yazın. Aşağıda bu köşenin devam etmesini arzulayan birkaç vefakar GAME-SHOW okuyucusunun mektuplarını bulacaksınız (daha önce yazanları da unutmadım):

Sevgili Engin Ablam;
Adım Kerem Göğüş (19). Lanet olası bir dershanede lanet olası bir sınava hazırlanıyorum. Yazının ve kağıdın kusuruna bakmamanı diliyorum. Neyse önce soruları sorayım, sonra dertleşiriz.
1- Henüz bir PC'im yok ama almayı düşünüyorum. Nasıl bir şey alayım? Ayrıca peşin almayı düşünüyorum (60-70 milyon ayırabilirim herhalde). Nasıl bir konfigürasyon olmalı?
2- PC alırsam dergide yazarlık yapma olasılığım nedir.
3- Ramların bazıları VESA oluyormuş. Peki PCI ram var mı?
4- Kopya CD oyunlar bilgisayarı göçertiyormuş, ne diyorsun bu konuda.
5- Anakartlarda onboard I/O tamam da, onboard ekran kartlarından hoşlanmıyorum. Sen bu konuda ne diyorsun? Avantaj ve dezavantajı nedir?
6- Millet Win'95'i yerden yere vuruyor. Sen ise hoş şeyler yazdın. Gerçekten o kadar iyi mi? Bazıları çok kilitlendiğini söylüyolar.
7- Amiga mı, PC mi? Sence hangisi kalıcı.
8- MegAmiga tayfasına ne oldu?
...Sanırım yeterince başını şişirdim, artık yeter. Ha bu arada bana PC'yi sevdiren sadece ve sadece GAME-SHOW...
Sana saygı ve sevgilerimi sunuyor ve huzurundan ayrıyorum.
Kerem'LORD RAVEN'Göğüş

My Lord Kerem (Warcraft alışkanlığı işte);
Yazının ve kağıdının hiç önemi yok çünkü önemli olan sadece ve sadece yazman (bu lafım hepinize).
1- PC'in olmadığı için şanslı bile sayılabilirsin. Bizde var da n'oluyor sanki!... Şaka bir yana eğer bilgisayar almayı düşünüyorsan her gün binlerce sorun ile boğuşup erken yaşlanma riskini göze almalısın. Uygun konfigürasyona gelince; En az 486 tabanlı (486 DX4-133, P-75 ile hemen hemen aynı performansa sahip) ama Pentium tavsiye, 8MB ram, 850 MB HDD, 0.28 DPI monitör (ama illaki non-interlaced), 1 MB ekran kartı (PCI slotun varsa PCI, yoksa VLB) olmalı. 60-70 milyonun varsa, parayı dolara çevirip birkaç ay beklersen Pentium alabilirsin. Yok hemen diyorsan 486'ya talim edeceksin.
2- Eğer bir PC sahibi olursan ve edebiyatın da iyi ise (Timur ve Serkan nasıl oldu deme sakın, onlar istisna.) GAME-SHOW'a yazar olabilirsin (haberiniz ola, herkes olabilir).
3- Ram'ın VESA olması diye bir durum yok, kandırmışlar seni (1)!...
4- Kopya oyunların bilgisayarı göçertmesi diye bir şey de yok. Seni yine kandırmışlar (2)!...
5- Onboard Video kartına ben de aşırı karşıyım. Bozulsa bir sorun, değiştirmeye kalksan başka bir sorun, 'eskisini geri verip yeni modelini alsam (upgrade hesabı) kaç para olur abi' deme şansınız ise sıfır. Avantajına gelince, uyumsuzluk sorunu yok. Karar sizin ama bana sorarsanız 'onboard'a hayır' derim.
6- WIN'95'i yerden yere vuran kişi bilgisayardan hiç anlamıyor demektir çünkü en başta WIN'95, PC'de gerçekten multitask çalışan bir işletim sistemi. Multitasking ise bir kullanıcının (amatör ya da profesyonel) en çok ihtiyaç duyacağı özelliklerden birisi. Düşünsenize arkada bir 3D programı render yaparken aynı zamanda disketini Harddisk'e kopyalıyorsunuz veeee aynı anda oyun oynuyorsunuz (başka bir arzunuz!). Eğer uygun konfigürasyonunuz varsa (bu sefer fikir değiştirdim. Min. 486 DX4-100, Pentium tavsiye, 8 MB ram, 16 tavsiye) kesin kullanılmalı.

7- Aslına bakarsan çok yanlış bir soru bu. İki bilgisayarında kendine has özellikleri ve kullanım alanları var ama PC'ler Amiga'lara göre çok daha yaygın. Bu yüzden de çok daha ucuz ve yaygın (PC mouse'u 10$ iken hemen hemen aynı sistemle çalışan Amiga mouse'u 20$).
8- MegAmiga tayfasından son haberler;
Zebani: Son olarak Moskova Devlet Sirkinde maaşlı hokkabaz olarak çalıştığını duyduk.
Mr. OZ: Hem GAME-SHOW, hem MegAmiga yazarı (idi). O şimdi asker (gel artık beee..).
Omay: Çok yemek yedi, patladı.
Turbo: Gören varsa bize de haber versin.
Bu mektup çok uzun sürdü, haaaaydi güle güle...

Sevgili Engin Abla;
Derginizi çok beğeniyorum. Çok şey yazmak isterdim ama yeriniz kısıtlı olduğu için hemen soruma geçiyorum.
Benim sorunum config.sys'mdeki himem.sys satırı. Düne kadar her şey normaldi, dün ne oldu ise oldu. Bilgisayarımı açtığımda himem.sys satırında 'error' verdi. Virüs olmadığından eminim. Himem.sys komutunun bozulmuş olacağından şüphelenip, arkadaşımın bilgisayarından kendi bilgisayarıma çektim. Sonuç tam bir hayal kırıklığı. Ne olur Engin Abla derdime bir çare...
Serkan'DARK EYE'Kalbur

Kınalı Kuzum Serkan;
Eğer bilgisayarında virüs olmadığından, himem.sys komutunun da sağlamlığından kesinlikle eminsen sana kötü bir haberim var; ramların (maalesef) bozuk. Senin için yapabileceğim tek şey garanti süresinin dolmamış olması için dua etmek. Geçmiş olsun.

Sevgili Engin Abla;
Öncelikle selam, sevgi, saygı üçlemesi ile bu mektubumu da açıyorum efendim, ablacığım. Beni tanıyorsun, hani şu dertli çocuk var ya, Muder. İşte ben O'yum. Bir gün bir PC aldım ve bütün hayatım değişti. Delirir gibi oldum. Meşhur bilgisayarımın özellikleri: 486 DX4-100, 8 MB Ram, 1 MB ekran kartı, SVGA monitör (radyasyonu 3 kilo daha az, yağsız tuzsuz bir şekil), 3 tuşlu sıçan, vs. Geçen gün 4X CD-Rom ve 16 bit ses kartı aldım, daha bir Multimediatik oldum. 'Artık WIN'95'e geçmenin vaktidir' diyerek bilgisayarcıma gittim. Ne oluyor yani, Dos 6.2 yok, Dos 7.0 var diyorlar, oyunları çıkaramazsın diyorlar, diyorlar diyorlar... N'apayım, n'edeyim.
Sanırım yer bitiyor. Ben büsbüyük ihtimalle yine gelicem. Ulan öbür arkadaşlar!.. Siz niye yazmıyorsunuz Engin Ablamıza. Hep ben yazıyorum, ayıp oluyor. Kaavede arkadaşlar 'vayy Muder'e bak, Entel olmuş, dergilere mektup yazıyor' diyorlar. Racon olayları, lütfen yani..
Bu seferlik bu kadar. Yönetmenime bakıyorum, hadi len, ne yönetmeni. Eh iyi günler bari.
'MUDER'
(dertler bir okyanus, ben de bir paluğum!..)

Sevgili Muder Kardeş;
Yahu herkesin sorunu senin gibi olsa keşke. Almışsın mis gibi bilgisayarı, 'şu sorunum var, bu sorunum var' diyorsun. Mesela sana hayır diyebilecek bir oyun tanımıyorum. WIN'95 konusunda ise -yukarıda da yazdığım gibi- kesin edinmelisin diyorum. Dos 7.0 olayına gelince, WIN'95 yüklenirken F8'e basarsan karşına bir menü gelir. Bu menüden "Previous Version of Ms-Dos" seçeneğini seçersen, bilgisayarını eski Dos ile açabilirsin.

Sevgili Engin Abla;
Derginizi hemen hemen ilk sayısından itibaren takip etmeye çalışıyorum ve derginizi gönülden destekliyorum.
Az laf, çok iş diyerek sorularıma geçiyorum.
1- Corel Draw nedir, ne işe yarar?
2- Oyun görüntülerini dergiye nasıl basıyorsunuz?
3- Bir yüz çizme programı arıyorum. Eğer sende varsa bana gönderebilirmisin?
4- Bir CD almak istiyorum. Sence en mükemmel "Arcade - Adventure" oyunu hangisidir?
Sorularımı cevaplarsan çok memnun olurum.
Sevgilerimle.....
Ersin Dinçelli

Yavrum Evladım Ersin;
1- Corel Draw, çok güzel bir sayfa mizanpaj programıdır. GameShow'un hazırlanmasında pay sahibi olan programlardan biridir.
2- Oyun görüntüleri dergiye birkaç şekilde basılıyor. Ekran yakalama programları (Screen Thief gibi) ile çalmak, Scanner ile taramak gibi. Tabii ki daha sonra bu görüntüler Photoshop gibi programlarla dergiye basılabilecek gibi işlenip, sayfa düzenleme programları ile yerlerine yerleştiriliyor. Yani zor iş vesselam....
3- PC'lerde bildiğim tek yüz çizme programı Face isimli program. Çok detaylı olmasa da hoş sayılabilir. Eğer dergiye disket yollarsan memnuniyetle gönderebilirim.
4- Malum, CD oyunları az para değil. Alırken biraz ince eleyip, sık dokumak gerekli. Eğer Arcade - Adventure seviyorsan "Fade To Black" çok baba oyun. Tek dezavantajı vektör grafikli olması. Ayrıca bu güne kadar adı pek duyulmamış olan "Bermuda Syndrome" var. "Flashback" tarzı oyunları (çok varmış gibi) seviyorsan, Bermuda Syndrome tam sana göre. Hem grafikleri "Flashback"'den onyüzbin kere daha güzel.

Mektuplar bittiği halde hala biraz yerim kaldığına göre biraz daha başınızı şişirebilirim herhalde!... Bakın arkadaşlar sıktığımın farkındayım ama bunları tekrar tekrar söylemek zorundayım (gibi geliyor bana, yoksa şüpheniz mi var?). Eğer bizlere destek olmazsanız bu dergi batar. Sonra 'yahu ne güzel gidiyordunuz, ne oldu size böyle' demeyin çünkü uçurumun kenarındayız. Ya bize destek olacaksınız, biz daha da iyi yerlere geleceğiz, ya da 'bize ne yeaa' diyeceksiniz, bizleri kör kuyuların dibinde bulacaksınız (Ferdi baba, Orhan baba kulaklarınız çınlasın!).
Uzun lafın kısası; sizler bu dergiyi alırsanız, arkadaşlarınıza tavsiye edersiniz, yani dergi satılırsa ne mutlu. Satılmazsa good bye blue sky.
Tek temmenim Haziran (ve müteakip aylar) tekrar görüşmek. Hoşçakalın.

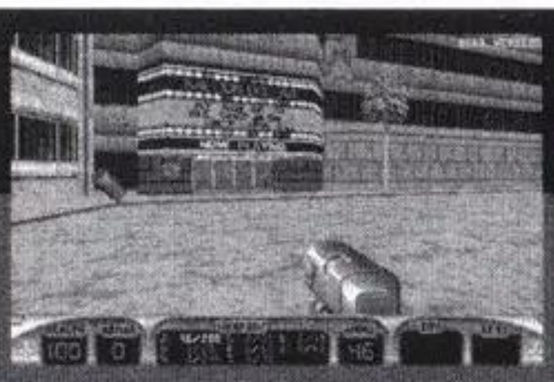
Ayın kampanyaları:
* Game-Show batmasın (lütfen).
* MAC'in tayini Istanbul'a çıksın (ama kaşımdan gözümden uzak dursun).
* Bütün bilgisayarlar sorunsuz çalışsın (ütopya).
* 4K pazarcılık sektörüne yatay geçiş yapsın (ancak onu becerirler).
* Allah Not Enough Serkan'ı başımdan eksik etmesin (beynim sulandı galiba).
* Game-Show haftada bir 400 sayfa çıksın (yok vallahi sulandı).

ENGİN 'Evlenicez galiba' ABLA

Şimdi tam vakti, alın kağıdı kalemi elinize... Yazın dertlerinizi, dermanının olayım :
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş, 80690, ISTANBUL

CHEATS

Beyler, bayanlar (aranızda bayan varsa tabi), naçizane bendeniz her ay buradan en son oyunların cheat'lerini sunmaya başlamadan önce o ay kafama takılan, beni düşündüren noktalarda nasıl davranmam gerektiği konusunda düşündüklerimi "hayat cheatlerim" diyerek sizlerle paylaşmaktan büyük keyif alıyorum. Niçin böyle bir açıklama yaptığımı bilmiyorum ve devam ediyorum.
Bu ay diyorum ki: İlişki içinde bulunduğunuz insanlara ister istemez eklentiler ve sorumluluklar yüklüyoruz. Doğal. Sevdiğimiz ve birlikte olmaktan oşlandığımız kişiler bu noktalarda bizi hayal kırıklığına uğratırsa içine düştüğünüz duyguları onlarla paylaşın. Beklentilerinizi ve sorumluluklarınızı sevginize karşı koymadan onları oldukları gibi kabul etmeye çalışın. Fazla uzattım. Devam edelim. CHEAT'LERE GEÇELİM, MURAT:



Evet, yine dergimizin elinizdeki sayısında benim açıklamasını yaptığım son ayın en yeni oyunlarından birisinin daha tüyosu. İddia ediyorum ki Game Show'un en güncel bölümü CHEATS bölümüdür. Diyorum ve Cheat'e geçiyorum:
Oyun esnasında aşağıdaki iki kodu, başınız sıkıştığında azabilirsiniz. Yalnız üç harfe aynı anda basmalısınız:

EAT: SAğlığınızı maksimum yapar ama skorunuzu da sıfırlar. Herşeyin bir bedeli olmalı, değil mi?

NUK: Herhangi bir silah almış oluyorsunuz. Ayrıca o bölümü Bitirmeniz için gerekli olan tüm eşyalara sahip...

Bu oyunun diğer cheat'lerini F1 Help seçeneği ile de görebilirsiniz, zati.

DUKE

DAEDALUS ENCOUNTER

Bu oyuna, kendilerinin reklamlarını ilk gördüğümden beri kıl olmaktayım. Böyle bir hakkım var tabi. Ama cheat'i yayınlamamak da amatörlük olacağı için kıl kıl bu cheat'i yazıyorum.
Oyunun herhangi bir bölümüne geçebilmek için...
Main menüden GAME'i seçin. ALT+F5'e basın. JUMP TO yapın. Oyundan enstanteneler göreeksiniz. Geçmek istediğinize tıklayın.
Peki ya bir bulmacayı geçmek için...
ALT, SHIFT tuşları ile aynı anda bulmacanın isminin ilk harfine basın. Örneğin bulmacanın ismi Probe Circuit Puzzle olduğunda ALT+SHIFT+P'ye basın. Bulmacayı geçmiş olmalısınız.

DESCENT

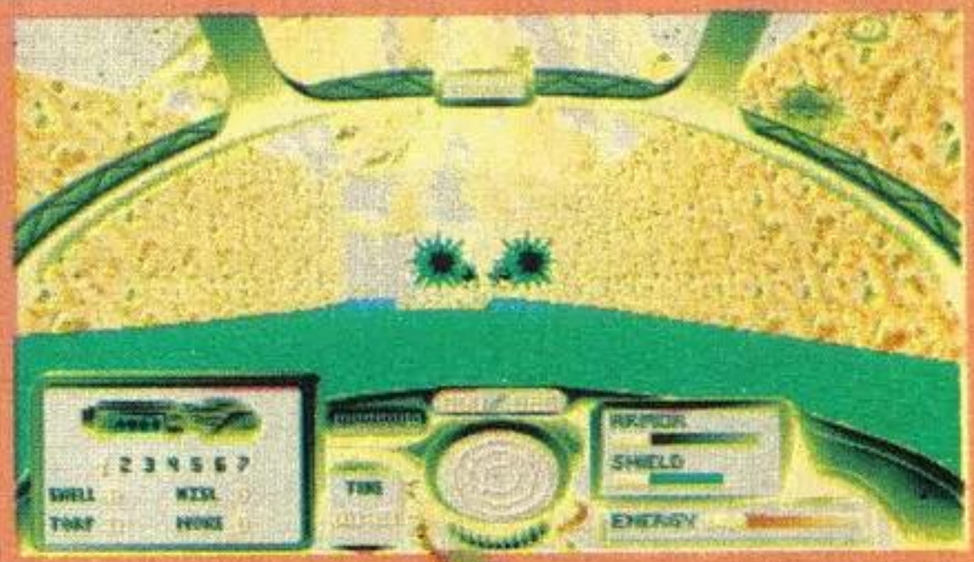
Yine son ayların en soyunlarından birisi. Descent'in gönlümdeki yeri bir başkadır. Severim Descent'i. Oyun esnasında yazmanızı öneririm:

MOTHERLODE: Wowie türü silahlar.
CURRYGOAT: Her kapıyı açar. Yoo, para değil.
ZINGERMANS: Yaralanmama. Şu "invulnerable" kelimesinin tam Türkçe'si ne acaba?
GABBAGABBAHEY: Lamer cheat'i. Lamer??
ALIFALAFEL: Yardımcı eşyalar.
EATANGELOS: Füzeler.
ERICAANNE: Bouncing türü silahlar.
JOSHUAAKIRA: Haritanın tamamı.
WHAMMAZOOM: Bölüm atlama.
PIGFARMER: "Hi John!", da ne demek şimdi bu??
BITTERSWEET: Baş dönmesi, mide bulantısı, yoksa hamile miyim?

CIVNET

Evet biliyorum daha yeni çıktı ama benden kaçmaz. En son oyunların cheat'lerine zaafım vardır bilirsiniz, bilir misiniz?
Civnet'te oynama sıranızın bittiğini gösteren bar yanmaya başladığında CTRL tuşuna basın.
Ve sırası ile A O D B A M F harflerini yazın. Cheat menüsü Extras, world menüsündeki yerini
alacaktır. Menüye bir zahmet bakarsınız artık!

RADIX



Bu ayın en garip cheat'ini takdim ederim. Çünkü böyle bir oyun var mı yok mu valla ben de bilmiyorum. Bilen varsa denesin falan, haber de versin. Bir sabah uyandığımda baş ucumda bulduğum bu cheat'in isminden etkilendiğim için diyorum ki:
NSOPTA ile tüm silahlar ve
NSBAGWAN ile de ultra shield.

BiGBEN

Son şansınız. Evet arkadaşlar resmen bu son şansınız. Şu her tarafını pislik, kokuşmuşluk, medya sarmış ülkemizde; saf kalabilmiş tek şeyide kaybetmemeniz için son şansınız. Şu anda elinizde Game-Show'un belki de son sayısını tutuyorsunuz. Fotokopiden buralara geldik ve son noktayı renkli olarak koyduk. Size belki de çok normal gelen bu olayı biz her gün "Abi, inanamıyorum" larla geçirdik. Fakat gelgelelim kapitalist bu düzende bizde kendimizi kaybettik. Siz sanıyormusunuz ki bu dergide grafikerler var. onlarca bilgisayarlar var, çaycı var, kısacası bir dergiyi dergi yapan öğeler var. Hayır!! Hayır!! Hayır!!! Hiç birisi yok bizde. Daha geçen hafta elden düşme alabildiğimiz 17 inch bir ekran ve 486 DX100'den (Allah'tan 16 Mb) başka hiç bir şeyimiz yok. Dergi dediğimiz yer ise Kamer Bilgisayar'ın arka bir odası. Bilin bunları bilin. Bilin ki hayatta ki kavramlarınız, bakış açılarınız biraz genişlesin. Bilin ki Game-Show artık çıkmadığında "Neden?" demeyin. Sayılar boyunca neredeyse sizlere yalvardık. Alın bu dergiyi, almakla kalmayın aldırında fakat ne yazık ki masraflarımızı karşılayacak bir tiraja bile ulaşamadık. Arkamızda şöyle baba gibi bir adam da olmayınca geldik uçurumun kenarına. Renkli olup reklam gelirini arttırarak son bir şans daha veriyoruz kendimize ve Emin'in de dediği gibi öyle bir adım atıyoruz ki adımımızın altında ne var bilmiyoruz. Binlerce oyun oynayan varken Game-Show gibi bir dergi nasıl olurda 10.000 satmaz. Satmaz tabii !!! Okuma alışkanlığı yok bir kere. Bu derginin okuyucuları okumuyor. Bilinçsizler. Takmışlar yok bu dergi renkli yok şöyle yok bok. Alın bizde renkliyiz. Bu dergi renksiz diyen kaç kişi bu dergiyi almaya başlıyacak merak ediyorum.
İşin en yürek kakan tarafı yani benim yüreğimi kakan tarafı ise disket verdiğimiz ay satışların ikiye katlanması. Promosyona bağımlıyız. Hem de yediden yetmişe. Şampuan ver şunu ver bunu ver fakat dergiyle bir şey kesin ver mantığı çökertmiş bizleri. İçerik mi? Kim takar içeriği. Bu kafa ile daha çok dergiler batar Türkiye'de.
Söyliyeceklerim bu kadar değil tabi ki fakat yer sınırlı. Belki bir kez daha çıkarız karşınıza, belki sizler duygularınızı dinler ve bu dergiye destek olursunuz da bir daha hiç ayrılmayız. Ben kötümserimdir bu yüzden Serkan Lay Lom, Engin Abla, MAC, Mert, Muhammed, Onur, Özgür, MEG, unuttuğum diğerleri ve ben BIGBEN adına sizlere bundan sonraki hayatınızda başarılar diliyorum.
"LA KAMPANYA DÖ BIG-BEN: BÜTÜN OYUNLAR AYNI TUŞLA BİTSİN...."
(İmzalarınızı bekliyorum....)KUSMUK 1 : KUSMUK 2 : Sinemaya & Bara gidek
...see'ya next time, we love'ya istanbul. Goodnight. Thank youuuu

EARTH WORM JIM

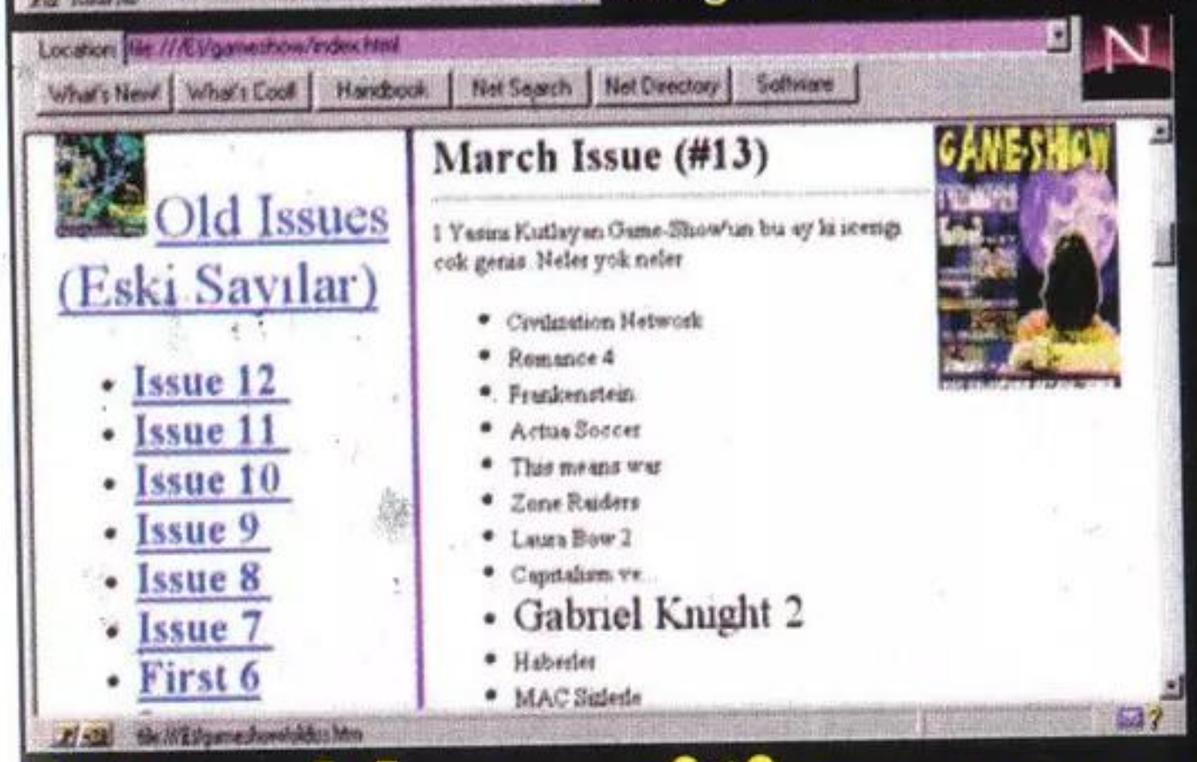
Son anda sizlere ulaştırabildiğim bir cheat:
hatman: Jim'i transform eder. Neye mi? Söylemem.
iddqd: Du cheat'i bir yerden hatırlamadınız mı? İşe yaramaz.
idkfa: Pek bir işe yaramazlar dedik ya.
itsawonderful: Jim'e ekstra hayat.
onandonandon: Maksimum devam hakkı verir.
popquizhotshot: Normal tabancayı 1000 atışlık yapar.
slaughterhouse: ilk 5 leveldan birine geçiş.

QUAKE

Quake daha elime tam ulşaşmadı ama ordan burdan duyduğum test cheat'ini yayınlamadan da edemiyeceğim. Gördünüz mü işte şimdi test cheat'i oldu. Aşağıdaki cheat'ler Quake'ın deathmatch'i için geçerlidir.
F10: Tanrı misali.
F9 : Clipping'siz bir hayat. C ve D tuşları yukarı ve aşağı hareket içindir.
9: Tüm silahlar.
Fazla bilgi için önümüzdeki ayları bekleyin. GAME SHOW OKUMAYA DEVAM EDİN!!

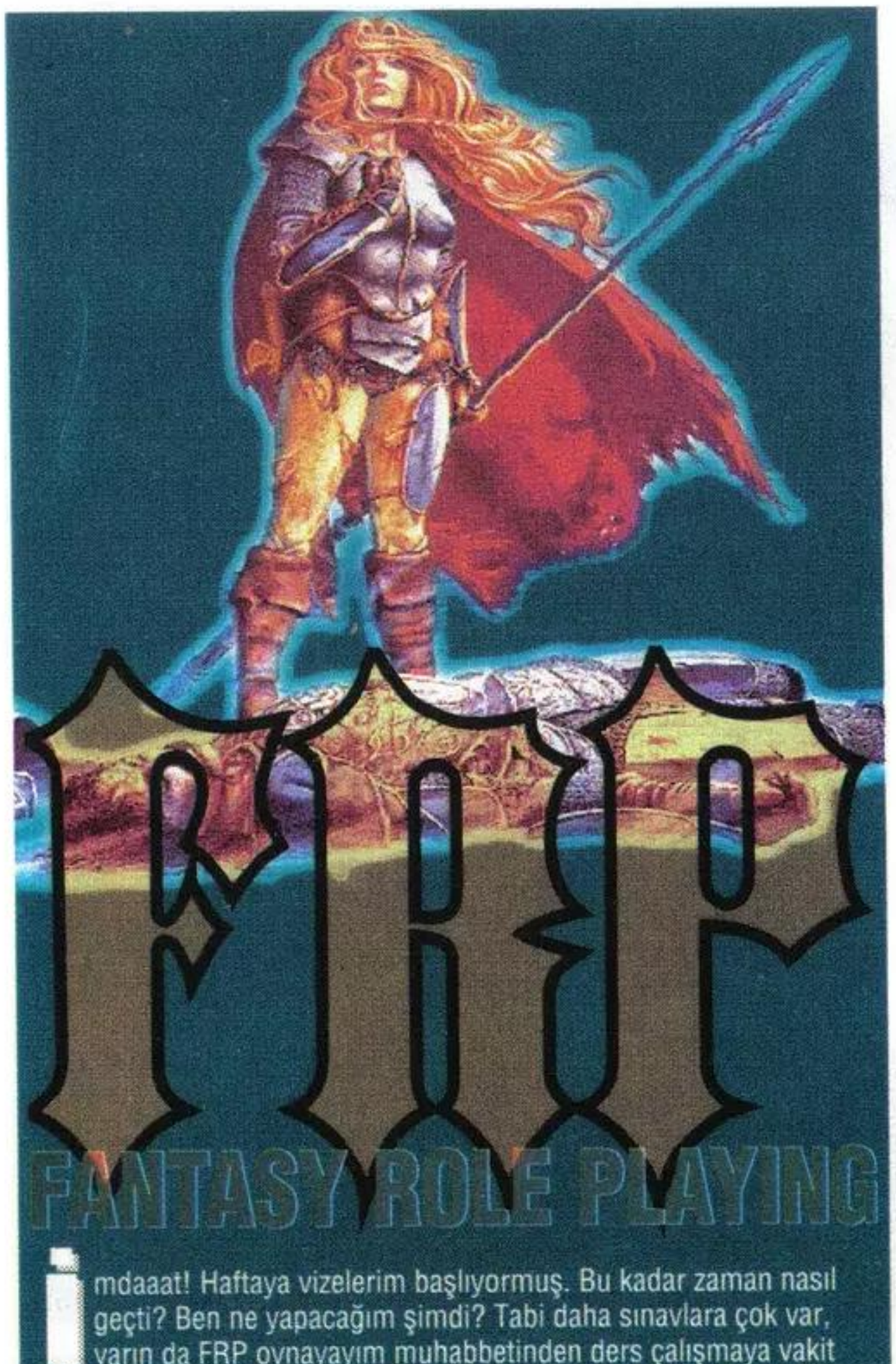
CYBERSPACE!

Internet'in uçsuz bucaksız sokaklarında deli danalar gibi dolanmaktan sıkıldınız mı? Sonunda sizin de işinize yarayacak, gözlerini kamaştıracak, sosyal statünüzü yükseltecek bir sayfa var. Game-Show'un muhteşem sayfalarına bir uğrayın, size sağladığımız imkanları görün, Türkiye'nin en iyi bilgisayar dergisini bir kez de virtual olarak kucaklayın!



- **Elektronik posta ile Game-Show elemanlarına ulaşım**
- **En son sayımızın ve eski sayılarımızın içerikleri**
- **Abone formu ile abone olma**
- **Dünya da ki bütün firmalra bağlantılar**
- **Oyun resimleri**
- **En son oyunlardan haberler**
- **ve daha neler neler...**

http://geocities.com/siliconvalley/4780



FANTASY ROLE PLAYING

İmdaaat! Haftaya vizelerim başlıyormuş. Bu kadar zaman nasıl geçti? Ben ne yapacağım şimdi? Tabi daha sınavlara çok var, yarın da FRP oynayayım muhabbetinden ders çalışmaya vakit bulamadığım için nanayı yedim. Oyun dışında kalan zamanımı da ya tıkınarak, ya Internet de FRP alışverişi yaparak ya da okul da geçirmiştim zaten.

Duyduk duymadık demeyin. Yıllardı aradığım Tantras modülünü ve Magister'ı sonunda buldum. Bunca yıldan sonra demek bugüne kısmetmiş. Valla daha uzun bir giriş yazısı yazmak isterdim ama inanın vakit sıkıntısından tuvalette bile Analiz soruları çözmeye başladım.

Sevgili Muhammed Abi,

Selam. Yine ben Ediz. Mart sayısını iki gün önce aldım ve şok oldum. En sevdiğim köşe yok, inanmak istemiyorum. Umarım bu ay bir aksaklıktan ötürü köşeni yazamadın veya sınavlar falan. Eğer FRP köşesi temelli kalktıysa karar verdik bir daha Gameshow almıcaz, aldırtmıcaaz. Gameshow bürosunu ve Kamer'i havaya uçuracak kadar patlayıcımız var. Kürt Zülküf'ün yardımıyla bombalama işlemlerine girişicez. (Umarım bu kadar tehdit yeter)

1- 2,3,4 karelik canavar niye olmaz?

2- Abi, ben bu Wraithler'i çok severim, özelliklerini verir misin?

3- Yaratıkların resim ve özelliklerini veren kitap Monstrous Manual mu, Monstrous Compendium mu?

4- Sen Forgotten Realms da 33.seviye büyücüm var demiştin. Ama Amiga dergisinde 33.seviye büyücü için 6,7 yıllık birşey diyor. Ayrıca bahsettiği tanrısal güçler ne? Bi Mage en fazla kaçıncı seviye olur?

5- Combat&Tactics geirtmek faydalı olurmu?

6- Spells&Magic ve Wizard's Spell Compendium adlı iki büyü kitabı gördüm. Hangisini önerirsin?

7- Monstrous Manual kitabından başka 3 değişik kitap daha var. Hangisini tavsiye edersin?

8- Irklar ve sınıflar için olan Complete Handbooklar gerekli mi?

Ediz Dikmelik, İzmir

NİERDRE: Aman Ediz dur bi kendine gel. Mart yazım teknik aksaklıklardan dolayı çıkmadı. Gidip dergiyi bombalaman gerekmez. Aksi takdirde hem işsiz kalırım hem de en kötüsü oyun alıcak yerim kalmaz. Sen en iyisi git Zülküf'e başka görevler ver.

Şimdi ben sani nasıl başımın üstüne koymam. Hem beni şımartırsın, hem de hiç üşenmeyip sırf Mart ayında 5 mektup yazarsın. Bunun üzerine bende hiç üşenmeden sana tatminkar bir cevap yazıyorum. Eline 1996 TSR kataloğu da geçmiş ya, keyfine de diycek yoktur şimdi. Geçmiş doğumgünün de kutlu olsun. Benimki de 22 Martta'ydı bu arada. Sanırın aynı burçta olmuyoruz.

1- 2,3 karelik canavarlar sadece SSI bilgisayar oyunlarında olur. Masaüstü oyunlarında ise yaratıklar Small, Mansized, Large ,vs.. gibi boylara ayrılırlar. Mesela ejderhaların boyu 4 kare değil de, vücut 135 feet, kuyruk 100 feet olmak üzere Gargantuan olarak adlandırılırlar. Tabi daha büyük veya küçük ejderhalar da yok değil.

2- Şansa bak... Bende Wraithler'i çok severim. Daha 2 hafta önce 3 oyuncumu drain ettim. Wraithlerin sadece combat özelliklerini veriyorum. Wraith: AC:4, MV:12, 24(Flyıng), Hit Dice:5+3, Thaco:15, No. Of Attack:1, Damage:1d6+1 seviye drain eder. Sadece gümüş veya en az +1lik silahlarla zarar verilebilir. Size:Medium, XP:3.000

3- Her ikiside yaratıkları gösterir. Sadece Manual'un içinde hem MC1 hem de MC2 vardır. Diğerlerinin hepsi, yani Monstrous Compendiumlar tek tek her dünya için hazırlanmıştır. Bazı dünyalarda birden fazla olabilir.

4- Evet bir zamanlar öyle birşey söylemiştim. Bu 33.seviye büyücü "Pool Of Darkness" da ki büyücümdü. Masaüstü oyununda değil 33 olmak, 11den sonra ilerlemek bile korkunç zor. Ya 7 sene haftada hergün bol Experience puanı veren bir DM ile oynayacaksın ya da hile yapıcaksın.

5- Bana sorarsan Combat&Tactics'i getirtme. Bu kitapta combat kurallarında bayağı bir detaya inilmiş. Critical Hit tabloları, Structure Damage, Siege Weapons falan incelenmiş ve yeni specialist kuralları eklenmiş. Bana sorarsan Combat için önce Fighter's Handbook'u al, oyunu ve diğer kuralları hatim indirdiğin zaman da Combats&Tactics, Skills&Powers'ı falan al.

6- Spells&Magic aynı Skills&Powers da olduğu gibi Ad&d büyü kurallarını biraz değiştiren bir kitap. Bu kitapta büyüden çok yaptığın büyüleri ve büyücünü upgrade etmeni sağlayacak şeyler var. Ama asıl harbi olan Wizard's Spell Compendium. Ağzına kadar büyü dolu olan bu kitabı sana şiddetle tavsiye ediyorum. Tabi Kasım'a kadar bekleyebilirsen.

7- Monstrous Manual dışında olan MCler Annual olanlar. Yani TSR her yıl sonunda o yıl ki yeni yaratıkları yeni bir MCde topluyor. Bunlar şimdilik 94, 95 ve 96 için var. Bende 94 var. Eğer yeni monster diye kuduruyorsan sana bunları tavsiye ederim ama diğer MCleri de alırsan elinde kullanamayacağın kadar yaratık olur.

8- Irklar ve sınıflar için birkaç Handbook alman yararlı olur. Wizard's ve Fighter's handbookları ilk sırada almanı tavsiye ederim. Irklar için sana tavsiyem en çok ilgi duyduklarını alman.

NOT: Edizciğim, bunu bir tehdit olarak alma ama ayda 5 mektup ortalamasını tutturamazsan bozuşuruz. Çok kötü alıştım birkere...

Sevgili Muhammed,

İlk olarak masaüstü FRP'sini yaymak için yazdığın yazılar için teşekkür etmek istiyorum. Benim adım Onur ve sana Ankaradan yazıyorum. İlk FRPmi 1 sene önce oynadım ve o zamandan beri kendimi FRPlerden ayıramıyorum. Sana birkaç sorum olacak. Cevaplarsan sevinirim.

1- Şu anda elimdeki zarlar eski ve yıpranmış bir durumda. Ayrıca elimde çok az kitap, katalog, modül...vs. gibi şeyler var. Ankara da yeni zar ve kaynak bulmak Sahra da su bulmak kadar zor. Eğer bana İstanbul dan ya da yurtdışından masaüstü FRPsi malzemesi bulabileceğim yerlerin adresini verirsen sevinirim.

2- Bizim gibi genç DMler'e iyi bir Dungon Master olmak için bazı öğütler verirmisin?

Son olarak ister bilgisayar da ister masaüsünde olsun Ankara'lı bütün arkadaşların sorularını sormaları için telefonumu veriyorum. Bilgeliğin kör eden ışığı sizinle olsun.

Onur Süer, Ankara

NİERDRE: Yıpranmış malzemelerle FRP oynamaya çalışman beni bayağı duygulandırdı doğrusu, Onur. Eğer İstanbul da olsaydın sana yardım etmeye çalışırdım. Ama eğer istersen sana fotokopi göndere-bilirim.

Ankarada FRP konusunda Onurla görüşmek isteyenler 425 23 91 den onu arayabilirler. Şimdi gelelim sorularına...

1- Birkaç ay önce köşemde TSRnin İngiltere adresini yayınlamıştım. Eğer oraya daha önce mektup yazdıysan büyük bir ihtimalle 96 TSR kataloğu eline geçmiştir. Her türlü FRP malzemesini oradan alabilirsin.İstanbul da zar satılıyor fakat benim aldığım yere yenileri Mayıs ta gelicekmiş. Henüz modul sattan biryer yok fakat ufak bir sürprize hazırlıklı ol.
2- Eğer gerçekten iyi bir DM olmak istiyorsan oynattığın dünyaya ait çoğu malzemeyi ve romanı okumuş olman lazım. Tabi bu sadece teknik yönden iyi bir DM olam için. Aynı zamanda oyuncuların yanlışlıkla oyununun akışını değiştirirlerse oyunu tekrar eski haline getirmeyi bilmeli ve onlar farkına varmadan zor durumlarda yardımcı olmalısın. Tabi bunları yaparken sanki herşey normal oyun akışı içindeymiş gibi davranıp soğukkanlılığını da korumalısın. Aksi takdirde adın "Kıyak DM"'e falan çıkabilir.
Dear Muhammed,
Sana bu mektubu FRPler hakkında daha çok bilgi çok sahibi olmak için yazıyorum. Aslında ben daha çok Adventure ve Strateji oynarım ama FRP oynayan arkadaşlarım bu tür için çok güzel diyor. Ben de senin yardımınla bu türe bir başlangıç yapmak istiyorum. İşte sorularım:
1- Zamanında bana saatler geçirten Elvira bir FRP'mi. Eğer FRP ise labirentte yüzüğü bulamıyorum.
2- DarkSun 2 için arkadaşlarım mükemmel diyor. Sen bu konuda ne düşünüyorsun.
3- Bana birkaç FRP tavsiye edermisin.
4- Yahu! Şu masaüstü FRPsi neyin nesi? Bana bir izah etsene.
Sorularım şimdilik bu kadar ve mektubuma burada son veriyorum. Böylesine güzel bir dergide böyle bir köşe olması gerçekten çok iyi. Sorularımı yanıtlarsan sevinirim.
Kağan "Rotting Ways" Atamer, İzmir
NİERDRE: İşte ileride masaüstü FRP'si oynamaya başlayacak bir kişi daha var karşımızda. Arkadaşların çok haklı Kağan. Gerçi ben bazı strateji oyunlarını bilgisayar FRPleri'ne tercih ederim çünkü masaüstünün tadını aldım. Ama hayatımın en zevkli anlarından bazılarını bilgisayarda FRP oynarken geçirdiğimi de inkar edemem.
1- Elvira...Zamanında bana da saatler geçirten bir oyundu. Ama nedense ben oyundan çok çabuk sıkılmıştım. Bilmiyorum neden. Evet Elvira bir çesit FRP oyunuydu. Labirentteki yüzük konusunda sana yardımcı olamayacağım ama istersen bir de MAC'e mektup yaz. Cevabı ondan bulacağına eminim.
2- Darksun 2 inkar edilemez bir şekilde harbi bir oyun. Darksun'ı oldum olası sevmişimdir zaten. Oyunda da cart curt combat olmasa on üzerinden on verebileceğim bir oyun. Yalnız tek sorun oyunun çoğuu yerde bozuk olması. Şimdi bozuk yerleri CD'de oynayıp geçmeyi düşünüyorum.
3- Sana birkaç FRP tavsiye edeyim. En başta klasik EOB, Pools ve Dragonlance serileri var. CD de Shannara ve Menzoberranzan'ı tavsiye ederim. Darksun serisini unutma ve Swords Of Xeen'e de bir bakmadan durma.
4- Kağan, daha önceki sayıları okuyup okumadığını bilmiyorum ama ben masaüstü FRPsi konusuna bol bol değinmiştim. Bunu tekrar yazamam çünkü çok uzun. Sana yardımcı olabileceğim tek konu İzmirde ki arkadaşlarımla buluşmanı sağlamak olabilir. Geçen ay Necip'in telefonunu vermiştim. Onu ararsan sana masaüstü FRPsi konusunda yardımcı olacaktır.
Selam,
Ben ULF (Uğur). Beni hatırladın mı? Daha önce bir mektup yazmıştım ama bir cevap alamadım. Belkide derginin 11.sayısında sorularımı açıkladın, o sayıyı da ben alamadım.
Bu arada ilk defa masaüstünde (daha doğrusu ayaküstü) FRP oynadık. 3 kişiydik ve ben DM oldum. İlk oyunumuz olduğu için çok basitti ve senaryo yapıcak zamanımız olmadığı için EOB2'nin senaryosunu kullandık. Zar olarak tavla zarı kullandık. 10 yüzlü zar olmasını isteediğimiz için 12 veya 11 geldiğind biz onu 10 sayıyorduk. Üstelik oyunu parkta (hava 10 derece) oynadık.
Neyse yaptıklarımızı da anlattıktan sonra artık sorularımıza geçelim:
1- Mageler'i neden bu kadar çok seviyorsun? Ne anlamı var sanki zırt pırt "Fireball" at, Patlat!, Yok Et!. Saçma sapan şeyler... Bir Fighter'ın yanında lafı mı olur hiç? Takmışsın Mage de Mage. Büyücümüsün nesin? Bundan sonra sana Medyum Maho diyelim bari.
Bu bir şaka! Umarım kızmadın...Mageler'e ve Magecilere saygım büyük. Ben de bir Mag ve Druid hastasıyım.
2- Lands of Lore 2 geldi mi? Geldiyse CD'de almayı düşünebilirim. Yani vereceğim paraya değermi?
3- EOB2'de "rest" yapılamayan yerde takıldım. Uçan ejderhaları öldürmek bayağı zor. Ne yapmamı tavsiye edersin? Ayrıca Kristal Şatoda ki "ele" ne verilmeli? Birde "Darkmoon"'un 2. katında ki "konuşan duvar"'ın istediği ne? Ne işareti?
4- Shannara nasıl bir oyun? Almaya değer mi?
5- Ishar 3 bilgisayara uyarlanmış en gerçekçi FRP lerden bir bence. Gece-gündüz kavramı bile var. Sen ne dersin?
6- FRP oynanırken 10'luk, 20'lik zarlar kullanılıyor. Biz bunları nereden temin edebiliriz?
7- Dergide büyüleri ne zaman tanıtacaksın?
8- Masaüstünde doğru dürüst bir FRP nasıl oynanır? İzmir'de oturduğum için göstermene imkan yok.
Uğur Pullukçu, İzmir
NİERDRE: N'aber Uğur? İlk mektubun elime geçmişti merak etme. İnanırmısın bilmiyorum ama 11.sayı elimde yok ve ben o sayıda sana cevap verip vermediğimi dahi hatırlamıyorum. Kendimizi affettirelim bari.Bu aralar ellerindeki yetersiz malzemelerle FRP oynamaya çalışan insanların sayısı artıyor. Bu da benim gözlerimi yaşartıyor. Siz de gereçekten tavla zarı ile EOB2'yi oynayabildiyseniz, helal olsun size. İşte yazdığın 13 sorudan 8 inin cevabı.
1- Efendiiim? Nasıl yalnız? Patlatmak! Fighter vs. Mage!? Neee? Bu bir eşek şakası herhalde. Sana kızmadım ama emin olabilirsin ki bunun şaka olduğunu yazdığın cümleye kadar senin hakkında pek hayırlı şeyler düşünmedim. Ne de olsa adresin, telefon numaran falan var bende? Hani geceyarısı çalan telefonlar falan...?!?
2- Olucak iş değil. Ben kendimi masaüstü FRPsine biraz fazla kaptırdım galiba ki bilgisayar da gelen yeni oyunların bir kısmından hala haberim yok. Lands Of Lore 2 de bunlardan biri. Üzgünüm...
3- EOB 2 de ki en zor yerlerden biri orası, tapınağın alt katı. O uçan şeyler Gargoyle ve Margoyle lar. Eğer seviyen düşükse sana acı çektirebilirler. Sana tavsiyem bol bol illüzyon duvarı ara. Bu katta 2 tane anahtar bulman lazım ve sık sık save et. Kristal Şato ve "el" , değil bana birşey hatırlatmak, bir çağırışım bile yapmadı, yardımcı olamıyorum. İkinci kattaki duvarın senden istediği işaret tapınağın en üst katını bitirdikten sonra eline kazınacak. Yani önce en üst katı bitirmen lazım.
4- Shannara mükemmel bir oyun. Şubat sayısında Şahin oyunu zaten açıklamıştı. Ben de inşallah bu yüzyıl içinde oynayacağım o oyunu. Sana tavsiyem...Al, Al, Al!!!
5- Ben bilgisayar oyunların da biraz seçiciyimdir. Ishar'ı 1'i aldığım zaman oyunun fransızca olduğunu öğrendiğim zaman şok olmuştum. Biraz öyle oynadım ve bıraktım. İngilizcesi gelince de almamıştım. Ishar 2 geldiğinde onu da almamıştım çünkü almancaydı. Sonra oyunu komple terk ettim. Yani öyle işte...
6- Masaüstünde 4, 6, 8, 10, 12 ve 20 yüzlü olmak üzere 6 çeşit zar var. Bunlar İstanbul'da satılıyor. Nerede satıldığını öğrenmek için yazının sonunu bekle.
7- Dergide büyüleri tanıtmayı düşünmüyorum çünkü hem sayıları çok fazla hem de masaüstüne başlarsan alacağın kitaplarda hepsi var. Sadece arada sırada çok güzel ve özel büyüler hakkında yazmayı düşünüyorum.
8- Eğer bir üstteki mektubu okursan İzmirde oturan bir arkadaşımdan bahsettiğimi görürsün. Onu ara ve masaüstü hakkında bilgi iste. Yalnız sakın bilgisayar oyunları hakkında soru sorma.
Valla benden bu kadar. Benim hemen ders çalışmam lazım. Hemen son notlarımı da söyleyeyim. Cenk Miroğlu, mektubunu bekliyorum. Barbaros Bostan, beni ara da fotokopi işini halledelim. Birde beni İzmitten arayan ve Menzoberranzan hakkında soru soran okuyucum. Adını, telefon numaranı kaybettim. Beni tekrar ara.
VEEE SÜRPRİİZZ!!! İSTANBULDA ARTIK BİR FRP DÜKKANI VAR!?! GELİŞMELER GELECEK AYA...Mystra Bless You All...

Muhammed "Nierdre" Dabiri
İskele Yolu Sok.
Somuncu Apt. No:14/6
81070, Suadiye/İSTANBUL

YOLUN sonu

TERS ADAM

Nedir abi bu insanların imaj merakı. Bir zamanlar Ray-Ban gözlüklerdi, Levi's pantalonlardı falan, şimdi de şimdi de son kurbanlar bigisayarlar. İnsanlar artık birşeyler olduklarını göstermek için bilgisayarları kullanıyorlar. Hayatında disket formatlamamış adam başlıyor ötmeye, yok onlar Excel'le çalışıyorlarmış, yok Windows 95 çok iyiymiş, yok Internet'de şöyle bir adres varmış, şunla chat etmiş, şu ona löyle E-Mail yollamış. Kesin lan sesinizi, siz ne anlıyorsunuz ki ötüyorsunuz. Elimin tersiyle (Terso'nun tersi serttir) vuracam, üstüne dantelli örtü örtüğünüz monitöre gömüleceksiniz. Yok abi bu iş böyle yürümez, bir sınav koyalım, pkzip komutları bilmeyenler, DOS'tan dosya kopyalayamayanlara bilgisayar satılası. Alıyorlar aleti, masalarının üstüne, karılarının resimleriyle kullanamadıkları fax makinasının arasına koyuyorlar, sonra adam olduk zannediyorlar. Gitsinler abi bu piyasadan, Fly Inn'de dansetsinler. Onlar yüzünden piyasa sulanıyor, kolay kolay oyunlar çıkıyor, bu işe hayatını vermiş adamların hakkı yeniliyor. Geldikleri gibi çekip gitsinler, kendilerine yeni lanet bir moda bulsunlar, bizi rahatbıraksınlar

TERSO

YAZ GELİYOR, YAAAAZ

BİZİM DE CANIMIZ VAR, BİZ DE İNSANIZ...

EMİNe, Sıcak yaz gecelerinde, MAC'le Beşiktaş'ta sabaha kadar oyun oynamak ister (MAC burda değil ki).

MACbule, Beşiktaş'taki evinde sabaha kadar Emin'le oyun oynamak ister (artık orda evi yokki).

ENGİNar ABLA, Terden birbirine yapışmış vucutların ateşi sönünce şöyle bir sigara yakmak ister (bu karı uslanmaz).

SERinKAN , Sıcak yaz öğlenlerinde çevresindekilerin kafasını muhabbetiyle ütülemek ister (gerçi kışın da yapıyor ya neyse)

ALİ ÇOLAK, 35 derece sıcakta, ince belli bardaktan kaynar çay içmek ister (harareti aldığını iddia eder hep)

NİYE SEVERİZ SERKANIMIZI

1) Muhabbeti hiç çekilmez (saçma sapan konuşur da)...

2) Hafiftir, dövmesi kolaydır, çok canını yakarsanız biraz susar (yeni okuyucular için bakınız her sayı).

3) Kandırıp sıkıcı işleri yaptırabilirsiniz (Serkan ya şu 3500 disketi formatlasana, ben bankaya kadar gidecem)

4) NOT'ı yazacak başka adam nerden bulacaz (286'da oyun oynayan kim kaldı)

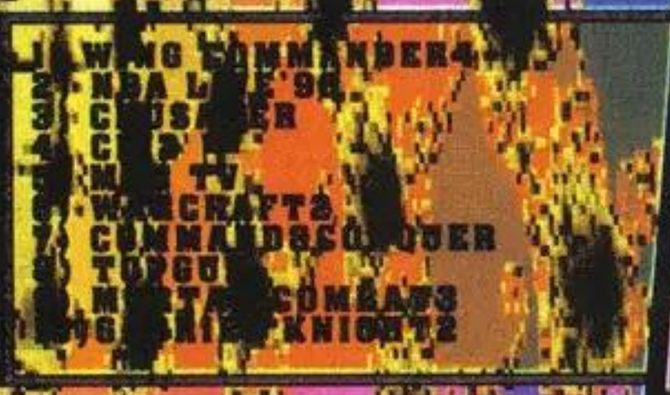
5) Bir Program yapar, sonra kendi bile anlamaz.(siz sıkılmadıkça 5.madde şahsi problemler için reserve).

MILITARY WATCH

DEUTSCHLAND TOP 10

1) WING COMMANDER4
2) C&C MISSIONSS
3) NBA LIVE'96
4) COMMAND&CONQUER
5) WARCRAFT2
6) TOP GUN
7) FADE TO BLACK
8) THE NEED FOR SPEED
9) FIFA SOCCER'96
10) TERMINATOR FS

TÜRKİYE TOP 10



bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

ir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

Isacası her zaman yanınızdayız...

LAMER Bilgisayar

LAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

TEL: (212) 227 43 16 - (212) 227 43 17 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

ZORK NEMESIS

RIPPER

PLAYER MANAGER 2 EXTRA

A-T-F

SPY CRAFT

CYBERIA 2

CRONICLES OF THE SWORD

TIME GATE

DUST

SILENT THUNDER

SPACE BUCKS

SHOW COMPUTER

Nişantaşı

Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061
2310638

Günü gününe
oyun ve programlar
Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

aidata
yetkili satıcısı

SHOW COMPUTER

Etiler

Nispetiye Caddesi No: 6
Gamgam Pasajı Etiler
Tel: 2635388